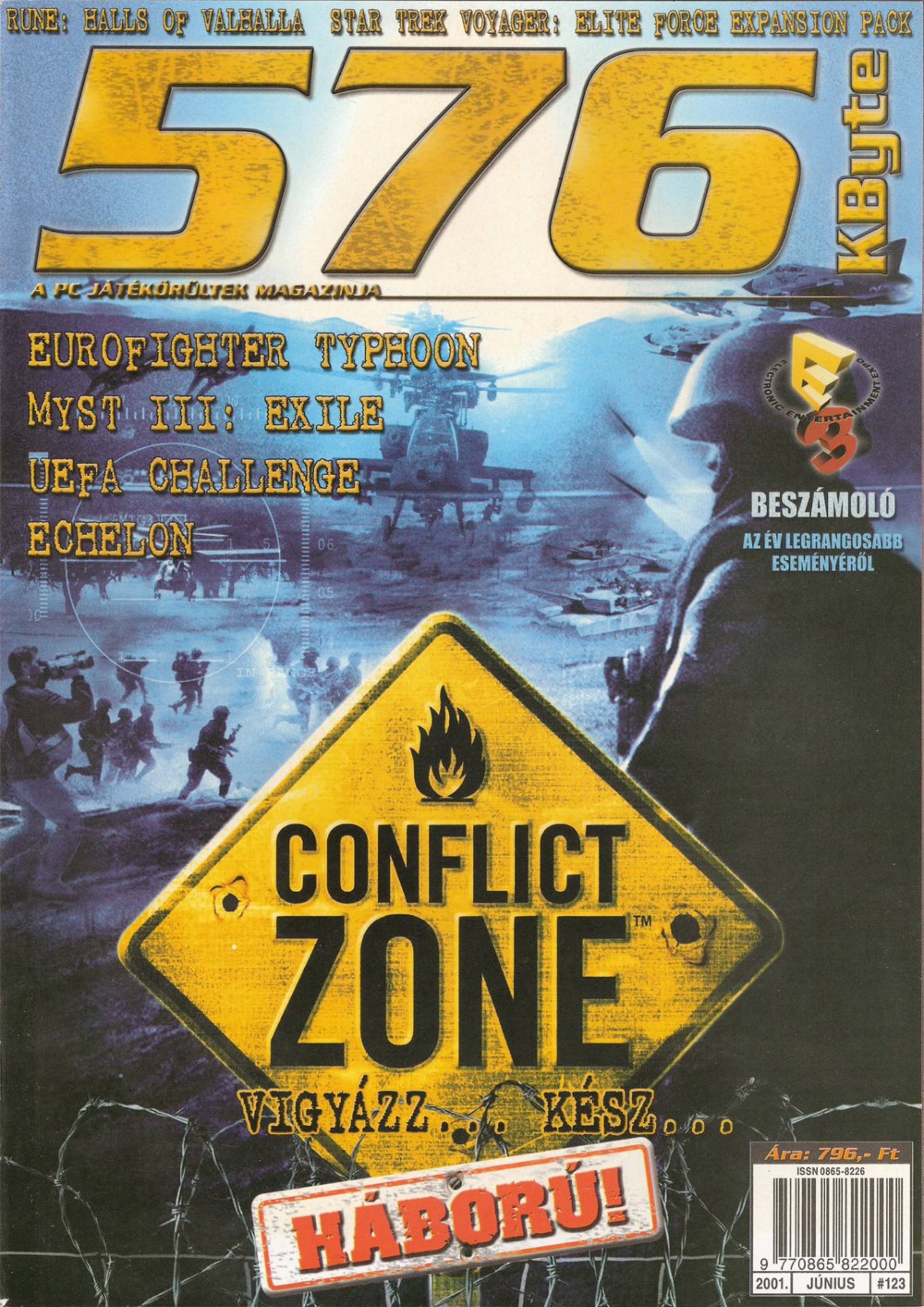

RUNE: HALLS OF VALHALLA STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE EXPANSION PACK
576 KByte
A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA
EUROFIGHTER TYPHOON
MYST III: EXILE
UEFA CHALLENGE
ECHELON
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
BESZÁMOLÓ
AZ ÉV LEGRANGOSABB ESEMÉNYÉRŐL
CONFLICT ZONE™
VIGYÁZZ... KÉSZ...
HÁBORÚ!
Ára: 796,- Ft
ISSN 0865-8226
9 770865 822000
2001. JÚNIUS #123

# 2001. június

Miközben Black&White lázban égve csodáljuk a zsenialitás megnyilvánulását eme remek játékötlet kiagyalója előtt, egyszer csak megvilágosul az ember és száját tátvafelejtve felkiált: „az anyja, hiszen ebben a játékban én szereplő vagyok"! Persze nem a játékban vagy szereplő, hanem maga az élet egy játék, de a közhely szagú kijelentésektől, ha eddig tartózkodtál, akkor miért pont most szakítanád meg e hagyományt? A kérdés mely kötelezően felmerül egy ilyen magvas felismerés után, hogy tudod-e azonnal, a szereposztásban mely karakter osztatott ki rád. Isten, teremtmény, vagy a hívők gyülekezetét szaporító epizodista vagy-e. Amikor a pára oszlani kezd, és a tükör homályában végre felismered magad, nem biztos, hogy tetszeni fog a kép — ennek ellenére vállald azt, aki visszanéz rád, köszönj neki bátran és hangosan: „Üdvözöllek Döncike! Az Istened hozott minálunk!"

A tizenkettedik számot tartod kezedben, amely főszerkesztői kinevezésem óta készült. Eltelt egy év, és az ilyenkor kötelező számadás következik. Elszámolással nemcsak felétek olvasók felé tartozom, hanem a lap tulajdonosa, és nem utolsó sorban önmagam felé is.

Egy évvel ezelőtt az 576 KByte egy igen kemény válsághelyzetet élt át, melynek története még a februári formátumváltással ill. oldalszám növekedéssel kezdődött. Az olvasók örömébe üröm is vegyült, mivel a januári 398 Ft-hoz képest két HuF híján az új KByte a duplájába került. Az előfizetőink státusza pedig hirtelen megszűnt, vagy jobb esetben a felére csökkent. A megduplázódott oldalszám az elkészítésére szükséges munkát is növelte, amit eredetileg három fővel terveztek megoldani. A hármas magból azonban különböző okok miatt ketten rövidesen kiváltak, és a főszerkesztő gyakorlatilag magára maradt. Hiába próbálta egymagában állni a sarat, a hullámok törvényszerűen összecsaptak a feje fölött, és az egyéb gondok mellett egyre rendszertelenebbé vált, egyre többet késett a KByte megjelenése. A már elviselhetetlenül növekvő remittenda (el nem adott példány) hegyekből (legyen rá bizonyíték, hogy csak két képen fértek el a május-júniusi összevont szám visszahozott példányai) látható volt, hogy az olvasók elvesztése olyan méreteket öltött, amely igen nagymértékben próbára teszi bármely újság túlélő képességét, tehát sürgősen és azonnal váltani kell. Így kerültem a képbe, — mint utólag megtudtam már az Áprili Zolee váltásakor is voltam ott — és egy mélyponton lévő 576-ot kellett a szinte kivétel nélkül kezdő újságírókkal újra indítanom. A nehéz napokon túljutottunk és ma már tényleg „csak" a finomhangoláson kell munkálkodnunk.





Egyértelmű eredményként könyvelhetjük el, hogy az elmúlt egy évben minden alkalommal az előre meghatározott időpontban jelentünk meg, visszahoztunk régi népszerű rovatokat, lett újra poszter, nyereményjáték, és ami a legfontosabb, kivívtuk szimpátiátokat, el tudtuk magunkat fogadtatni veletek. Az újság megjelenési formája (design) kiváltotta az elismerésetek, és a belső-, tartalmi részek fejlődése is nyomon követhető.

Döncike teremtőjével szövetkezik és kiagyalnak egy új Csodát.

A következő fejlődési lépcsőt a KByte tartalmi megújításában látjuk. Már ettől a számtól is láthatjátok, hogy egy markánsabb 576 kialakításán munkálkodunk. Az arra érdemes játékokról sokkal több háttér információt tudhattok meg ezután, szinte mindenről írni fogunk, ami az adott témával kapcsolatos. Erősíteni kívánjuk a magazin jelleget, színesebbé, és érdekesebbé téve a tartalmi belsőt. A jövő hónapban például egy exkluzív Hónap dumáját közlünk Áprili Zolee tollából, vagyis a KByte leghosszabb ideig poszton lévő egykori főszerkesztőjétől. El kívánjuk felejteni a gyenge játékokról szóló ismertetőket, és bár ezután is lesznek elvétve egyoldalas leírásaink, döntően a hosszabb hangvételű ismertetők, végigjátszások kerülnek előtérbe.

Más.
Immár hagyományosan, ebben a hónapban is találhattok egy újabb nyereményjátékot a Desperados végigjátszás mögött. Kérlek benneteket, hogy a megfejtéseket a megadott címre legyetek szívesek elküldeni — természetesen, csak ha nyerni is szeretnétek azon.

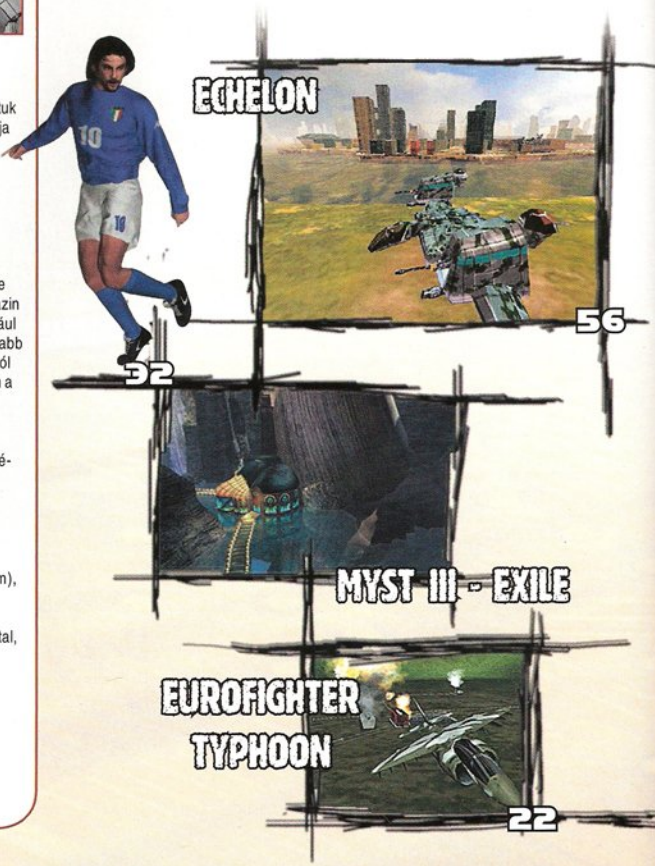
Az előző havi játék nyertesei:
**Meczker Katalin** (Szekszárd), **Kovács Zoltán** (Szeged), **Forró Ádám** (Komárom), **Marjai Viktor** (Budapest) — nyereményeiket postán küldjük.

Most pedig izgalmakban gazdag ismerkedést kívánok a megújulóban lévő KByte-tal, jó olvasgatást, kellemes szórakozást mindenkinek!


Széchenyi János
Főszerkesztő
szjvc@576.hu



| | |
|---|---|
| **Bevezető** | **2** |
| **Tartalom** | **2** |
| **HÍREK, ELŐZETESEK** | |
| **E3 Beszámoló** | **4** |
| **Paradise Cracked** | **16** |
| **Star Wars Galaxies** | **18** |
| **Intergalactic Bounty Hunter** | **21** |
| **ISMERTETŐK** | |
| **Eurofighter Typhoon** | **22** |
| **Myst III – Exile** | **32** |
| **Economic War** | **36** |

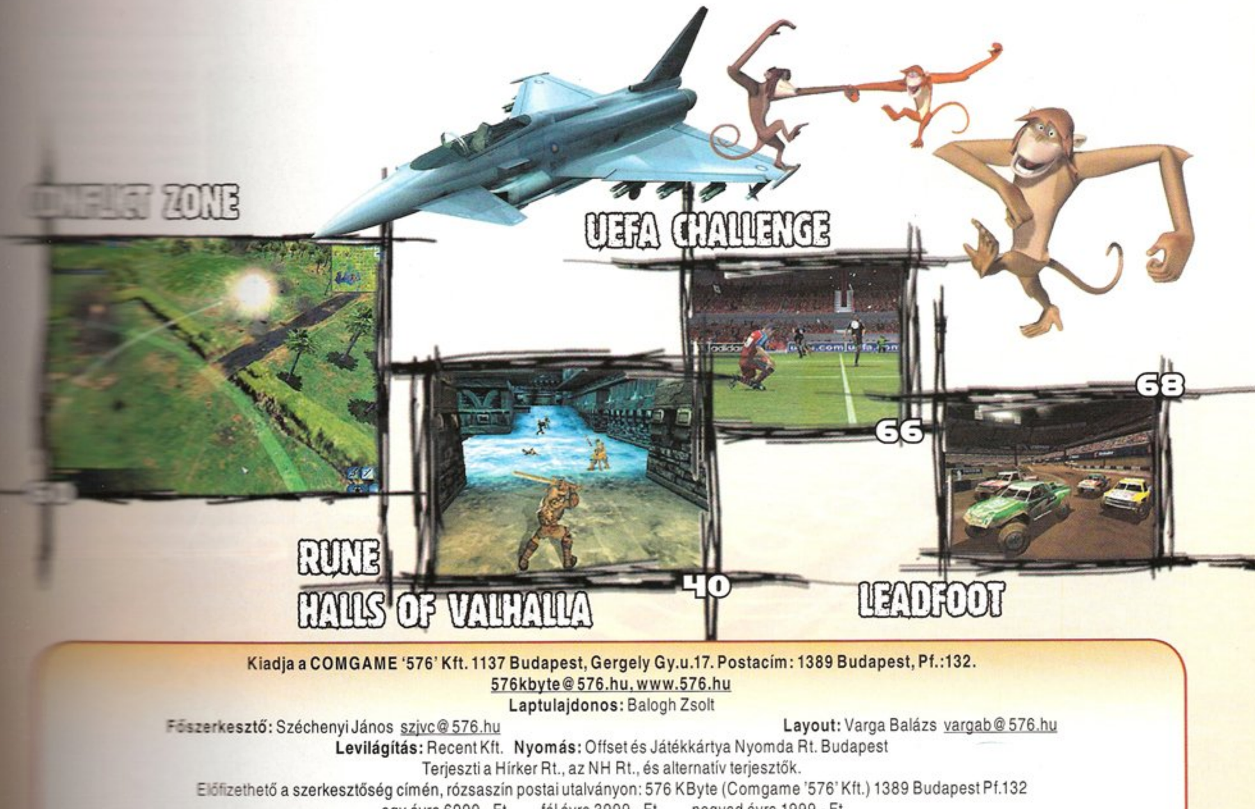



# TARTALOM


| | |
|---|---|
| Rune – Halls of Valhalla | 40 |
| Star Trek Voyager: Elite Force – Expansion Pack | 44 |
| Airport Inc. | 52 |
| Echelon | 56 |
| Conflict Zone | 60 |
| Roland Garros 2001 | 64 |
| UEFA Challenge | 66 |
| Leadfoot Stadium Offroad Racing | 68 |
| Masters of the Skies: The Red Ace | 70 |
| Mr. Driller | 72 |
| The Jungle Book Groove Party | 73 |
| [illegible] | 74 |


## CHEATEK, EGYEBEK


| | |
|---|---|
| Ragnar és a Ragnarok – A viking mitológia | 42 |
| Star Trek: Üregerek. Most, és mindörökké! | 46 |
| Desperados végigjátszás | 78 |
| Black & White tippek | 82 |
| hardWARe | 84 |
| Cinkelt Lapok | 86 |
| SzösszeNET | 88 |
| A hónap dumája | 90 |
| Csevegő | 92 |
| Júniusi ajánló | 96 |
| Toplisták | 96 |



Kiadja a **COMGAME '576' Kft.** 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu, www.576.hu
**Laptulajdonos:** Balogh Zsolt
**Főszerkesztő:** Széchenyi János szjvc@576.hu **Layout:** Varga Balázs vargab@576.hu
**Levilágítás:** Recent Kft. **Nyomás:** Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft félévre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

**ISSN 0865-8226**



## Electronic Entertainment Expo 2001

Annak is megvan a varázsa, ha az ember az utolsó pillanatban tudja meg, hogy utazik Amerikába az E3-ra. Nem kell aggódnia semmi miatt — a kezébe nyomják a repülőjegyet meg a költőpénzt, este bepakol, másnap elindul.
Azért megvan annak a „varázsa", ha az utolsó pillanatban derül ki: mész Amerikába az E3-ra. Többek között ugye minden normális repülőjegy már elfogyott. Ne is álmodj kényelmes New York-i átszállásról! Budapest-Párizs-Los Angeles lesz az útvonal. Na, majd meglátjuk...
A párizsi gép reggel 7-kor indul, egy órával előbb kint kell lenni Ferihegyen, az ugye testvérek között is hajnali 5 órás kelést jelent. Kivagyok, mint a sezlonrugó. A beszállás simán megy, az Air France légikisasszonyai csinosak, habár úgy bánnak a turistaosztály utasaival, mintha férgek lennének. Tomi kollegámmal rebegő szempillákkal ábrándozunk a tavalyi Swissair kiszolgálásról...
Két és fél óra Párizs, De Gaulle repülőtér. Hááát, mit mondjak, tapasztalataim szerint idáig ez a legmocskosabb, amivel valaha találkoztam nyugat-Európában! Van vagy 6 terminál, közöttük kisbuszok járnak körbe-körbe, ha nem vagy elég szemfüles és szorít az idő 2 átszállás között, könnyen lekésheted a következő járatot. Hála istennek ez ránk nem vonatkozik, köszönhetően „last minute" jegyünknek 5 órát kell várnunk a losziba induló repcsire. Beállunk a „becsekkoló" sorba, hiszen tovább már nem Air France-szal, hanem American Airlines-szal megyünk (éljen a jegyünk, ismét).
Nem akarok kétes felhangokat megütni, de úgy tűnik, Franciaországban nincsenek valódi franciák, legalábbis a reptéren nem. Egy fehér embert nem látni, a mi kígyózó sorunk mellett is valami arab(?) fiatalember próbálja útba igazítani a jobbra-balra hömpölygő tömeget. Erőszakosan veti magát rá a sorba beálló emberekre és ékes tunéziai angolsággal kérdezgeti mindenkitől: „Práblemz? Práblemz?". Megnézi a mi jegyünket is: „Ahh. Lász Engelez! Guud!" Na, szerencsére jó sorban állunk, konstatáljuk a Tomival. Igyekszik egyébként ő a többi ezer embert is eligazítani, de néha azt vesszük észre, hogy a 15 perccel ezelőtt a földszint-jobb irányba elküldött fekete család erősen leamortizálva érkezik újból vissza az emelet-bal bejáraton. Na, ezen igen jót röhögünk, az előttünk álló, fejét ide-oda kapkodó, már-már zokogó, riadt lányka biztos átvenne a jókedvünkből.
Egy órája dekkolunk, előttünk mindenkinek iszonytató problémái lehetnek, mert egy emberrel átlag 20 percet foglalkoznak. Kábé 5 percenként karon fogva bevezetnek OLDALRÓL a sor elejére egy-egy szenvedő arcot vágó utast, ezeken látszik, hogy már az életüket is odaadnák, csak jussanak haza valahogy. Nos, végül mi is sorra kerülünk, kiderül, hogy nem jó helyen állunk, mert itt csak az Air France utasok csekkolhatnak be. Menjünk át a B terminálra, utasít a kiscsaj. Jót röhögünk, még mindig van 3 óránk. Átmegyünk, bejelentkeznénk, de kiderül, hogy az amerikai gépre csak 1 órával az indulás előtt adják a beszállókártyát. Kész, feladjuk! Mondom a Tominak, hogy meghívom inkább az étterembe. Kellemes csalódás, mert 4x olyan jó a kaja, mint itthon és 1/3 annyiba kerül. Sőt, a végén újabb jó élmény ér minket, mert a beszállásnál sikerül az egyik általunk legjobban kedvelt helyet megszerezni, így a 12 órás utat nem kell végignyomorognunk!
A géphez busz visz oda. Jó sokáig megy, innen még jobban látszik, hogy milyen lepukkant ez a reptér. Talán még De Gaulle katonái is ott rejtőznek valahol a romok(?) között. Mellettünk döcög egy csomagszállító targonca, a halomba dobált motyók tetején egy piros táska vészesen inog. Mondom a Tominak, ez le fog esni! A francia paraszt éles jobb kanyart vesz, a táska szép ívben landol a kifutópálya melletti árokban — a büdös életben nem fogja ott senki megtalálni, az ziher! Ünnepélyesen fogadalmat teszünk, hogy soha többet Párizs...

# ACTIVISION

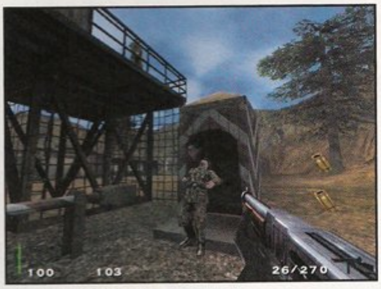
A kiadó hírnevéhez méltóan domborít újdonságok tekintetében, itt van mindjárt két azonnali térdkocogásra sarkalló darab — a kendőzetlen életszerűségéről hírhedt **Soldier of Fortune** már javában készülő második epizódja sem hagyja teljesen hidegen az FPS nőrdöket, elvégre a Q3 motorral fűtött grafikus megvalósítás már önmagában is kitűnő ajánlólevél. Természetesen maradnak a valós fegyverek, s van itt kibővített, mintegy 16 találati zónát deklaráló sérülésmodell is. A stuff revizora s ötletadója, John Mullins — ki tudvalevőleg a valóságban is Soldier of Fortune — továbbra is folyamatos észrevételeivel, tanácsaival látja el az alkotókat, így minden biztosítottnak látszik ahhoz, hogy még a **Wolfeistein III** mellett is sanszos lesz a CD CD-olvasó közelbe kerülni. Mert bizony jön, jön az őskori alapvetés harmadik epizódja is, melyről a következőket illik tudni: a szintén Q3 motorra fejlesztett anyag a távol s közeli múlt legérdekfeszítőbb FPS sztorijával érkezik: feladatunk a második világháború idején elejét venni az okkult tanokkal kokettáló Hitler, s a förtelmes emberkísérleteket végző Himmler üzelmeinek. Így a náci mutánsokat, zombikat, valamint történelem hű helyszíneket felvonultató FPS szemelvény páratlan para-atmoszférát ígér, melynek ellenállni egyértelmű biológiai s szellemi impossibilitás. Ide nekem, shotgun!



▲ *Soldier of Fortune 2*



▲ *Wolfeinstein III*

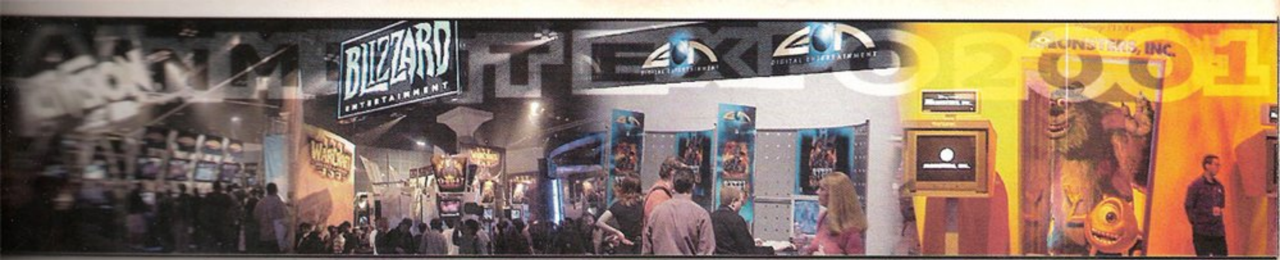



▲ *Wolfeinstein III*

A Star Trek mondakör is újabb darabokkal bővül, ki látott, ki hallott még ilyet? Itt figyel rögtön a **Star Trek: Bridge Commander**, mely nevéhez hűen hatalmas, a filmekből is megismert cirkálók parancsnoki hídjaira kalauzolja a használót, ily módon téve lehetővé a kifejezett életszerűségre koncentráló űrharc illetve szimuláció elemek hatékony elegyítését illetve megtapasztalását. Az RTS kedvelők minden bizonnyal örömmel értesülnek a **Star Trek: Armada** folytatásáról is, mely mindamellett hogy megőrzi s öregbíti



▲ *Star Trek: Bridge Commander*




[illegible] híressé vált [illegible] legsikerültebb megoldásait, immár teljes 3D-ben pompázik — s teszi ezt olyan helyszíneken, mely már most, a fejlesztés stádiumában is módfelett [illegible] ígérkezik. A [illegible] Activision által [illegible] Supercar Street Challenge két legfontosabb ismérve: 1. [illegible] ki. 2. [illegible] gyors. A játék


▲ Supercar Street Challenge

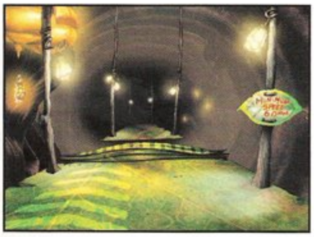

▲ Star Trek Armada 2

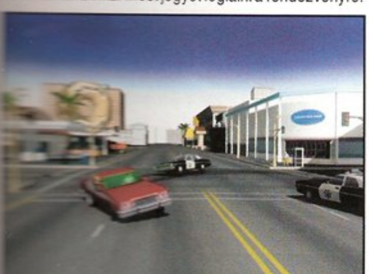
olyan autógyárak exkluzív, több esetben kereskedelmi forgalomba sem kerülő modelljeit vonultatja fel, mint a Lotus, Bertone, Callaway — ezen igen tetszetős gépjárművek minden empátiától mentes széthajtása így határozottan jó mókának ígérkezik — csak aztán nehogy az legyen hogy mi fogyunk el, nem pedig az autók.

# empire® INTERACTIVE

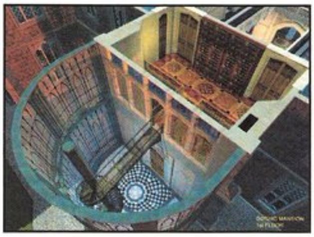
Emlékszik még valaki Z-re, a Hangyára? Ő volt az, aki a Toy Story [illegible] robban-[illegible] a [illegible] 3D-s animációs technikával készült mozifilmek között, s [illegible] a relatív [illegible] homályába száműzetett, miután az [illegible] követő hetek [illegible] a Pixar Studios új [illegible] sikerrel [illegible] hasonló témaválasztással. Az Empire fantáziát lát [illegible] egy jeles [illegible] sporteseményének tolmácsolásában, így az **AntZ Racing** nevű fejlesztésben egy [illegible] nemes értelmében vett, [illegible] száguldást köszönthetünk majd, melyben képtelen [illegible] meglovagoló, mód-[illegible] hangyák nehezed-[illegible]. A bemutatott anyagok tanúsága szerint a hangyák ámokfutása egészen tetszetős grafikai kivitelezéssel párosul, így érdemes lehet már most jegyet foglalni a rendezvényre.


▲ World Sports Car


▲ AntZ Racing


▲ Starsky & Hutch

A **World Sports Car** nevű project meglepő módon egy autós játékot takar, mely során a köralapú versengés jut főbb szerephez. Nem kevesebb, mint hatféle játékmód, 18 választható, valamint ízlés szerint tunningolható gépjármű több kategóriára leosztva — minden adottnak tűnik a jövő év egyik kellemes száguldásához.


▲ Ghostmaster

Már biztosnak látszik, hogy sem Sturksy, sem Hutch nem ússza meg az informatikai értelmezést, így a közismert TV sorozat címével fémjelzett project (**Sturksy & Hutch**) igen tetszetős ötvözetnek ígérkezik az Isteni Interstate '76-ban, valamint a Driverben alkalmazott megoldásokkal. A korszellemet idéző, szituáció érzékeny zene, avagy a rendkívül ötletes pontozásos rendszer révén — jóllakott TV nézők döntenek majd, mennyire találtatott izgalmasnak előadott performanszunk — igazi gyöngyszem lehet a stuff — ha el nem tolják. Mert tessék csak emlékezni, mit művelt a szórakoztató informatika Hazárd Megye Lordjaival. Olyant mi nem akarunk többé, nem, nem!

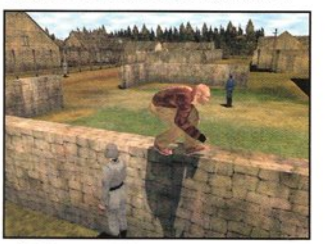
Az Empire, sőt az egész show legbizarrabb darabjának alighanem a Ghostmastert tekinthetjük, idézek: „A **Ghostmaster** egyfajta akcióalapokon nyugvó, kaland elemekkel támogatott nyersanyag-menedzselő stratégiai játék, ( ez már valami, mi?) mely során a játékos számos különböző helyszínen, számos puzzle-szerű feladványt kényszerül megoldani, ily módon akkumulálva az adott helyszínen fellelhető varázslatokat, melyek segítségével lehetősége nyílik elűzni a térkép nem kívánatos szellemeit." Mit is lehetne ehhez hozzátenni? Tessék, itt egy duma úgy '62-ből: „Szellemes vagyok, mint éjszaka a temetők." Aki még meri, használja…

# Codemasters®

Codemastersék idén nem túlzottan erőltették meg magukat a PC-re fejlesztett újdonságok bemutatása terén — megerősítés következik, melynek neve: **Prisoner of War — Escape from Colditz Castle.** Akik tolták a műfajt már az Amigás időkben is, azoknak ismerős lehet a név — gyakorlatilag az őskori alapmű adventure illetve akció elemekkel is fűszerezett megújításáról van szó, így a Codemasters új progijában 1941 derekán nyílik lehetőségünk a Colditz Kastélyhoz hasonlatos börtönkomplexumokból mintegy: lelécelni.

S noha ez így önmagában nem hangzik túl ellenállhatatlannak, a játékot jellemző aprólékos kidolgozottság s a gyilkosnak ígért mesterséges intelligencia révén mindenképpen érdemes lehet odafigyelni a cuccra.

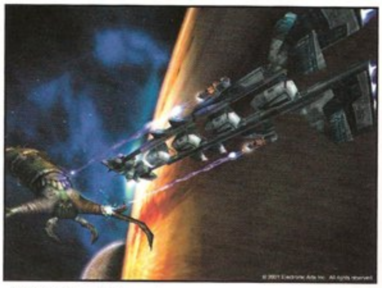
Így most: odafigyeltünk rá.


▲ Prisoners of War



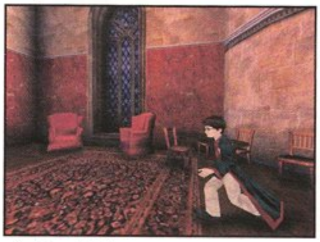

# ELECTRONIC ARTS™

A legnagyobb múltú szoftverházak ezen oszlopos tagja sejthetően jövőre is jelentkezik méltán híressé vált sport szimulációik legfrissebb verzióival, így egyaránt számíthatunk a Fifa, NHL, NFL, valamint az F1 sorozat újabb darabjaira, melyek a bemutatott anyagok alapján igazodni látszanak a klasszikus EA tendenciához — azaz a már előzőekben keltezett szezonális verziók tovább finomított, fejlesztett kiadásaival számolhatunk. Alighanem nyugodt szívvel mondhatjuk: az EA neve garancia arra, hogy a korszellem legjavát hozó tartalmi felhozatallal találjuk majd szembe magunkat — már csak azért is, mert eleddig mindig képesek voltak felülmúlni magukat. S hogy ez évről-évre egyre nehezebb feladat számukra, az nekünk mégiscsak jót jelent, nemde?



▲ Earth and Beyond

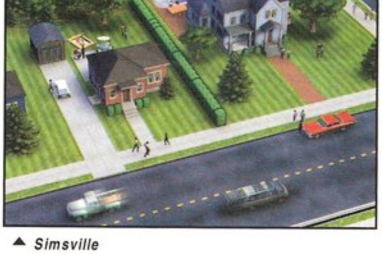
Az **Earth and Beyond** végre egy olyan MMORPG-nek ígérkezik, melynek már illett volna hamarabb piacra kerülnie. Egy, az Elite-ban tapasztalható „életjáték" életérzés várható az EA űr szimulátorától, melyben játékosok ezrei vehetnek részt egyazon időben egy komplett virtuális galaxis mindennapjaiban, érdekeiknek s vérmérsékletüknek is megfelelően lavírozva űrhajóikkal a merő feketeségben. Szabadságunk gyakorlatilag nem ismer korlátokat — fejvadászat, kalózkodás — végszükség esetére: békés kereskedelem. Na, jó: csempészet... olyan virtuális űr van itt készülőben, mely megunhatatlan játékélményt sejtet, míg az EA támogatása mintegy: előre is vetít. Így a jövő MMOPRG-inek egyik mérföldköve lehet az anyag, mindenképpen fokozott figyelmet érdemel.



▲ Harry Potter

Elsősorban a fiatalabb játékosoknak készül a Harry Potter, maxitáp mágustanonc kalandjait feldolgozó **Harry Potter and the Philosopher's Stone** című anyag. A J.K. Rowling által megálmodott, nemzetközi bestsellerré avanzsált ifjonc kifejezetten tetszetősnek tűnő 3rd Person kivitelben érkezik, s teszi ezt adventure elemektől sem mentes játékmenet ígéretében. Így az sem kizárt, hogy Harry gyerek ezen informatikai ámokfutás révén újabb rajongókat toboroz, akik a cucc többszöri végigtolását követően ingerenciát éreznek majd az ihlető könyvek elolvasására.

**Medal of Honour — Allied Assault**: a nagy sikert aratott alapmű most a Második Világháború legsötétebb periódusába kalauzol minket, hogy húsz, darabonként több órányi játékot ígérő küldetés során bizonyíthassuk rátermettségünket a történelem hű helyszíneken, sőt a valóságban is „lefutott" hadműveletek során. A játék képi világát a Q3 engine élteti — az interaktív környezet révén használható, birtokba vehető harcászati gépjármű-vekkel, történelem hű s szigorú szempontok szerint modellezett fegyverkínálattal, s széles körű történelmi vonatkozásokkal is kedveskedik az anyag — tuti befutó.

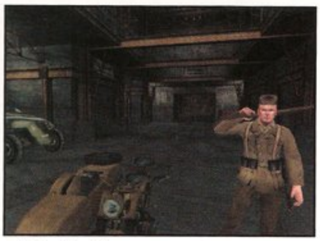


▲ Simsville

A Command & Conquer mítoszt hamarosan új oldaláról, még helyesebben: új szemszögből ismerhetjük meg. Lehet örülni: már javában készülget a **Renegade**, mely a Red Alert univerzum egy különleges kiképzéssel rendelkező tengerészgyalogosának legmeghatározóbb bevetéseit mutatja be, bizony-bizony: FPS nézetből. A játék igazi ínyencségnek ígérkezik, köszönhetően az eleddig csupán izometrikus szemszögből látott s most vezethető, felhasználható gépjárműveknek is. Az alkotók állítják, igen szigorúra veszik a figurát, s szemben a pergő akcióra támaszkodó FPS-ekkel, a kíméletlen életszerűséget tartják szem előtt a fejlesztés során. Nem titkolt céljuk, hogy a Renegade révén betörjenek a multiplayer alapú FPS birodalomba is, így sejthetően adottnak ígérkezik a több meglepetéssel is kecsegtető többjátékos támogatottság. Óh, milyen szép!



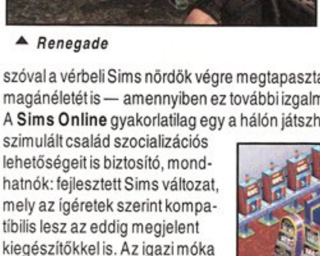
▲ Anno 1503



▲ Medal of Honour

**Anno 1503** — az EA állítása szerint ez lesz az az anyag, mely sikerrel kombinálja a klasszikus RTS-ekből megismert gazdaság, illetve hadviselés modellt a Civilizationre, Europa Universalisra jellemző, diplomáciai eszközöktől sem mentes terjeszkedéssel, állam menedzseléssel. Számtalan népcsoport, ezekhez társított számtalan javadalom illetve hátrány hivatott biztosítani a változatos, fordulatokban gazdag játékmenetet, az érdemi felhozatal bőségének példázásra pedig álljon itt a felhúzható építmények fajtáinak száma: 250. Huhhhú... a stuff komoly hangsúlyt fektet a tengeri kereskedelmi utak, ütközetek modellezésére is. Remek.

S persze itt vannak a Simsek is, akik valószínű-síthetően az EA-hoz befolyt profit jelentős részét teszik ki önmaguk s puszta mindennapjaik révén is. A **Simsville** a mondakör „külvilágmentesség-éből" eredeztethető hiányosságokat igyekszik orvosolni, így a készülő stuff segedelmével lehetőségünk lesz tetszetős méretű városnegyedeket, sőt komplett városrészeket megalkotni az ehhez szükséges komponensek szerepeltetésével: éttermek, színházak, mozik, rosszhírű kocsmák s persze sok-sok csiribiri-diszkólány, csiribiri-diszkósrác: egyszóval a vérbeli Sims nördök végre megtapasztalhatják kedvenceik házon kívüli magánéletét is — amennyiben ez további izgalmakat sejtet számukra. Kívánom.



▲ Renegade

A **Sims Online** gyakorlatilag egy a hálón játszható, több használó által szimulált család szocializációs lehetőségeit is biztosító, mondhatnók: fejlesztett Sims változat, mely az ígéretek szerint kompatíbilis lesz az eddig megjelent kiegészítőkkel is. Az igazi móka persze az lenne, ha a három mű előnyösebb tulajdonságait egyetlen darabba gyúrnák össze az alkotók — valószínűsíthetően erről fog szólni a jövőre ütemezett Sims csomag.



▲ Sims Online




## Los Angeles, te csodás!

[illegible] szállunk le a gépről, a belépés Amerikába szerencsére problémamentes. Bátran állítom, hogy az AA az egyik legjobb légitársaság — vagy csak [illegible] voltunk? Az idő jó, nem tűz a nap, a kocsik csodálatosak. Még mindig nem nyomorognak [illegible]!

[illegible] autókölcsönzőnk kisbuszára és már száguldunk is az irodájukba. Öt perc papírmunka, [illegible] lássuk a kocsikat! Kiderül, hogy véletlenül minden személyautójuk elfogyott, kizárólag [illegible] válogathatunk, amik 2x annyiba kerülnek. Viszont eszméletlenül királyul néznek ki! [illegible] aranyszínű Ford Windstar. Beszállunk, ámulunk, a busz bombasztikus, 8 személyes, bőrös- [illegible] a hotelbe, ami mindössze 4 utcányira van! Ez egyrészről jó, mert nem kell messze vinni [illegible] vissza, másrészről bosszantó, mert messze van a kiállítástól. Persze nem aggódunk, mert Los [illegible] közlekedés gyerekjáték, minden utca merőleges ill. párhuzamos.

[illegible] hatalmas szoba, nagy franciaágyak, 72-es TV. Tomi dob egy gyors zuhanyt, én elalszom [illegible] nem könnyű az átállás… Másnap hajnali 4-kor kipattanunk az ágyból. Ez van. Mondom [illegible] az autópályán menjünk az E3-ra, mert túl gyorsan odaérünk, inkább a kertek alatt. Az [illegible] Taco Bell éttermek korán nyitnak. Telenyomjuk a fejünket burítókkal, salsával, nachóval, [illegible].

[illegible] átszökött(?) kiscsóka, hogy mit keres reggel 6-kor kér fehér pali az étteremben...




C[illegible] Bruisin, azaz [illegible] hajtok tovább — [illegible] a játéko- [illegible] Cruise informatikai [illegible], mely során az Ide- [illegible] megfékezése, [illegible] állampol- [illegible] képezi legfon- [illegible]. S noha [illegible] már Sam is elját- [illegible] nótát, Cruise [illegible] még sansza lehet [illegible], ha a készítők [illegible] hangsúlyt fektetnek a megkapó grafikus kivitelezésre. A stuff, [illegible] kapcsán már világossá válhatott, a használható járművekre



▲ *Cruisin 'n Bruisin*



▲ *Football Manager*

is épít — ez a tendencia az idei E3 tanúsága szerint lassan alapkövetelménynek számít. A Virgin mindenesetre meg van róla győződve, hogy Cruise Őrmesternél nagyobb arcot még nem hordott a hátán a Föld — így érdeklődve nézünk ezen új generációs 3rd person shooter elébe. Vagy nem is…?

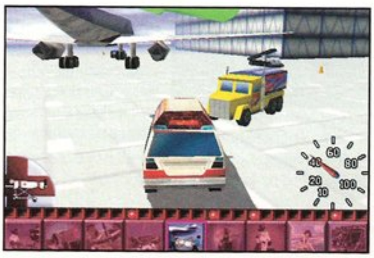
A Virgin Interactive második, s egyben utolsó idei PC-s fejlesztése a **Football Manager** munkacímet (!) viseli, melyről annyit érdemes tudni: minden idők leggazdagabban kimunkált, legtartalmasabb foci menedzserének szánják, támogatás képpen a netről folyamatosan letölthető, rendszeresen frissített adalékokkal s korlátlan lehetőségekkel.

A [illegible] műsorán futó Bob 2001-es debütálását követően fiata- [illegible] TV-nézők tömegeit nyerte meg magának. A THQ, felismervén [illegible] rejlő lehetősé-geket — az idei E3-on bemutatta a kérdé- [illegible] fémjelzett készségfejlesztő, oktató programot, melynek [illegible] **Bob the Builder**.

**[illegible] F1 Racer** — avagy hogy egyeztethető össze a Mattel [illegible] életre [illegible] Hot Wheel [illegible] a Forma [illegible] F1 fana- [illegible] valószínűleg [illegible] fenntartások- [illegible] az [illegible], ezzel [illegible] isszuk [illegible] az elegyet — [illegible] THQ. Ötle- [illegible], hogy [illegible] egy kis [illegible] [illegible] kezdjük,



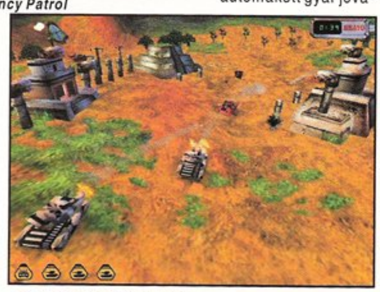
▲ *Hot Wheels F1 Racer*



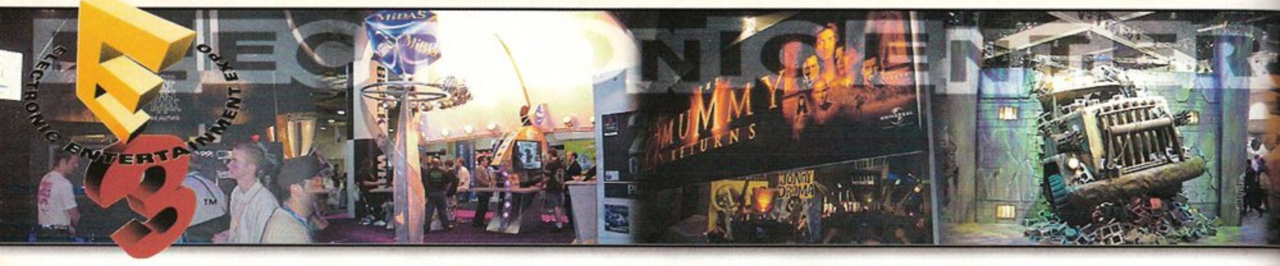
▲ *Matchbox Emergency Patrol*

míg számos kihívásszerű feladat teljesítése révén jutunk majd el az F1-es autók cockpitjébe. Hah!

A Matchbox, mint olyan sem hagyja hidegen a THQ marketing osztályát, így a legnépszerűbb autómakett gyár jóváhagyásával két project is készül, nevük: **Emergency Patrol**, **Mission Bravo**. Ezek a játékok — sajátos módon — autós programok, melyek beígért könnyű kezelhetősége könnyed száguldást ígér minden korosztály számára is.

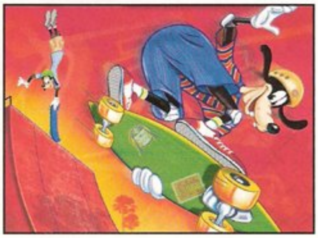


▲ *Matchbox Mission Bravo*




## Disney Interactive

**O**lybá tűnik, a hullámvasút szimulátorok kezdik komolyan venni magukat — az idei E3 tanúsága szerint a Disney is fantáziát, sőt felvevőközönséget lát a dologban, lévén **Ultimate Ride** nevű projectjük számos játékmódon keresztül buzdít minket hullámvasutak megtervezésére, illetve felemelésére, majd azok kipróbálására is. S mivelhogy az eleddig keltezett darabok sajnálatos módon kisebb-nagyobb hiányosságokkal érkeztek köreinkbe, a Disney remélhetőleg itt is hozza a tőle megszokott színvonalat, s sikerrel alkotja meg az első érdeminek nevezhető hullámvasút szimulációt.

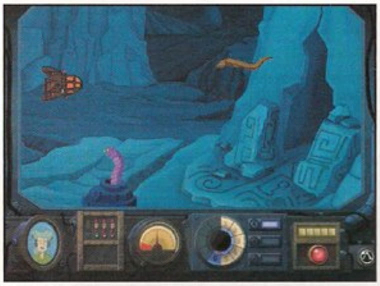


▲ *Extremely Goofy Skateboarding*

Mint ahogy az **Extremely Goofy Skateboarding** is az — a szintén első sorban gyerekeknek készülő gördeszka szimulátor így kényelmes, letisztult irányíthatósággal ám kellő összetettséggel érkezik majd ahhoz, hogy a megközelíteni kívánt célközönség valóban szórakoztató időtöltésnek nézhessen elébe. Exkluzív Info: Én maradok Tony Hawk-os. Bádiváriál, meg minden...

A cég egyik legnagyobb siker várományosa a **Who Wants to Be a Millionaire** harmadik kiadása, mely a hasonló című kvíz show informatikai értelmezésének tekinthető — a vetélkedő magyar liszensze Legyen Ön is Milliomos néven fut, míg ez — fájdalom, de: gyakorlati nyeremények nélkül teszi ezt. Ettől függetlenül mindenki hazaviheti Vágó Spityut — vagy azt a nénit a TV2-ről, nem jut eszembe... már, ha kell valamelyikük.

Az **Atlantis — The Lost Empire** szintén első sorban gyerekeknek készül, ám a harminc szinten parametrizálható nehézségi fokok révén valószínűsíthető, hogy akár az idősebb használók is elszórakozhatnak ezzel a kedves kis ügyességi játékkal, mely során számtalan jármű segedelmével kell felkutatnunk az Elveszett Várost. Hajrá, gyerekek!



▲ *Atlantis — The Lost Empire*

Itt van akkor Hamupipőke Babaháza, értsd: **Cinderella's Dollhouse**, mely a feltüntetett kategória szerint a még felcseperedésre váró leánygyermekek kreativitásának fejlesztését tartja alapvető célkitűzéséül, így a játékosok feladata egy virtuális babaház berendezése, illetve meggyőző hatásfokon történő üzemeltetése. Ezt franKón nézem is meg, hirtelen!




▲ *Who Wants to Be a Millionaire 3*

A **Radio Disney** egy a minimalista zeneszerkesztőkhöz hasonlatos Csoda, melyben az előre gyártott zenei motívumok egymás után való lepakolásával hitethetjük el magunkkal s csemeténkkel, hogy imígyen kapott produktumunk ütőképes elem a zenei piacon. Baj nem lehet belőle, aki akarja — vigye.

Akad itt egy **Zoog Genius** nevű project is, mely alapjául egy népszerű TV Show szolgál, fajtájára nézve pedig — Kvíz, gyerekeknek. Ha valakit meglepne, közlöm: a cucc angol nyelvű, így a magyar felhasználók rögtön két legyet üthetnek egy csapásra — a stuff révén ugyanis a csemete nyelvismerete is fokozható. Elvi síkon, ugyebár.

A **Magic Artist Deluxe** leginkább a gyerekek kreativitását illetve esztétikai fogékonyságát hivatott fejleszteni, így a tradicionális értelemben grafikus programnak nevezhető project számos különleges effektussal, s tucatnyi újszerű grafikus eszközzel érkezik. Kedves darab.

A Disney további újdonságai kifejezetten, mondhatnók: specifikusan a fiatalabb közönség számára készülő oktató programok képében jelentkeznek, így ezekről csupán átfogó tájékoztatást nyújtok — de igen: a Micimackónak s barátainak, illetve a Tengerentúlon hatalmas népszerű-ségnek örvendő TV sorozatok bábsztárjainak közreműkö-désével spékelt készség-fejlesztő programcsomagok a cégtől megszokott magas színvonalú prezentációval rendelkeznek, így gyakorlatilag minden egyes komponens értékes, használható darabnak mondható mindazon háztartásokban, ahol akadnak ilyen porontyszerű dolgok. (Hogy a poronty-szerűt nem húzta alá a Word, a kifejezés gyakori használatával hozható összefüggésbe.) Van itt kérem:

**Phonics Quest** — Tanulj meg olvasni Mickey Mouse-al! **Pooh Preschool**: Engedd, hogy Micimackó felkészítsen az iskolai foglalkozások látogatására! **Rolie Polie**: Tanulj meg együttműködni társaiddal Rolie — egy a Tengerentúlon futó, robot TV sztár — útmutatásai s tanácsai alapján! Mit is lehetne ehhez hozzáfűzni? Pl azt, hogy: gőgőű!



▲ *Cinderella's Dollhouse*

A kiállítás környéke forgalmas, mint mindig, de szerintem kevesebb autó van és a parkolás is egyszerűbb, mint tavaly. Szerencsére nekem megjött az ingyen belépőm, csak a Tominak kell egyet venni. Beállunk a sorba, de már rögtön kamillázunk jobbra-balra (rossz magyar szokás, de nem tudunk róla leszokni), hogy mit osztogatnak esetleg. A sor mellett egy feka csaj terelgeti a jó népet, a lábánál egy doboz, tele Nintendós törölközőkkel meg pólókkal. A Tomi kér egyet, a csaj makog valamit és nem ad. Kár, mert ezekkel a cuccokkal a továbbiakban nem találkoztunk, és fogalmunk sincs, hogy kinek sikerült belőle szerezni.

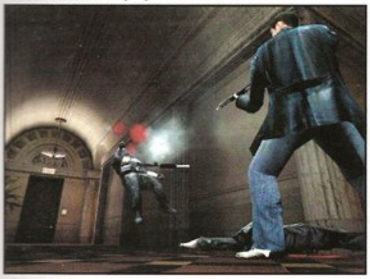
Én még mindig azt mondom, hogy kevesebb az ember, mint a múlt évben. Vadul kamerázok, Tomi fényképez. Végre 10 óra, üvöltve feltódul a tömeg a lépcsőn. Rögtön be a nagy „vegyes" terembe. Itt vannak a PC-re és konzolokra is egyaránt fejlesztő cégek: EA, Eidos, Sierra, stb. Elhatároztuk, hogy most akkurátusan végigjárjuk az összes létező céget és minden használható CD-t begyűjtünk, ezért kinyitjuk a kis műsorfüzetet és ikszeljük, ahol már jártunk. Hála istennek a speciális „Press Media" belépő minden ajtót megnyit, mindenhol megkapjuk, amit kérünk.

A show hatalmas: 2 óriási csarnok, 2 kisebb terem, szobák és folyosók mindenfelé. Az előző év fényében én úgy érzem, hogy MINTHA a konzolok uralkodnának. Nem látok egyértelműen PC-s standokat, mindenhol ott figyel a PS2 és az X-box. Minden cég mindenre fejleszt — ez jó! Na jó túloztam, azért csak megtalálom a PC gémeket, de az első nap végére szinte csak 3 típust látok: autóversenyt, FPS-t és 3D stratégiát. Persze lehet, hogy hülye vagyok, és csak negyedszerre jutok vissza a Sierra standhoz... Iszonyú nagy a standjuk, sok a játék náluk és egyik jobb, mint a másik! Az EA óriás standja a terem közepén feszít, veszett nagy kivetítővel. Feltűnő tömeg a C&C : Renegade körül, de már hosszú sor kígyózik az új Medal of Honor: Allied Assault bemutatóhoz is. Hátul a sarokban a Squaresoft, már 10:05-kor 50 ember áll sorba a Final Fantasy mozifilm előzeteséhez és ez a szám a 3 nap során csak nő. Eidos, szerény stand, mindenhova kiírták, hogy „kamerázni és fotózni tilos!". Lekamerázom a feliratot, aztán a játékokat is. A Tomi vadul fotózza őket, mi már csak ilyen szemetek vagyunk. Activision, óriási félcső a stand közepén. Mellette Dave Mirra-t és Tony Hawk-ot ismerem fel, de a közelükbe jutni nem tudok. Hohó, itt az Új Wolfenstein játék! Iszonyat jól néz ki, és a díszletként felállított páncélos járművön is ül 4 szőszi modell csaj, akik mindenhova néznek, csak a nyálukat csorgató tömegre nem. Ez nem tetszik, anyázom is őket rendesen. Nyolc percig állok, mire tudok egy használható felvételt csinálni a mellükről. Infogrames, Ubi Soft, itt van mindenki. Méhecske módjára gyűjtögetünk, kamerázunk, fotózunk. Óránként kell levinni a kocsiba a teli zsákokat...




Egy ex-zsaru, akit ellenségei ármánykodásának folytán most gyilkossággal gyanúsítanak. Egy harcos, aki kész egymaga elejét venni az őt elsődlegesen érintő érdekcsoportok csalfa üzelmeinek. Egy férfi, akinek már nincs mit vesztenie — ő **Max Payne**, fajtájára nézve vérbeli akcióhős, mátriksszerkóban, puskával. SOK puskával. A Remedy nevével fémjelzett project már hosszú évek óta leleddzik a fejlesztés stádiumában, az idei E3-on bemutatott változat pedig már sejteni engedi a Max Payne majdani végleges, kiforrott arculatát. A prezentált animációk, valamint az itt mellékelt screenshotok alapján megfigyelhetőek a grafikai kivitelezésben eszközölt fejlesztések, ezen a téren valószínűsíthetően maradandót fog a magáénak tudhatni az ex-zsaru — gyors, biztos alapokon nyugvó motor, mellyel igencsak mondott élvezetek — mondani sem kell, minden lehet

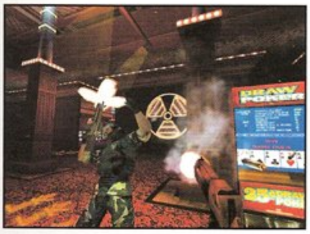



▲ Max Payne

— valamint szakadatlan, vér s akció bő játékmenetet ígér a Take 2 régóta várt sikervárományosa. A Take2 egyik legnagyobb dobása azonban a Hidden & Dangerous folytatása lehet. Az eredeti mű egyike volt a közelmúlt legkellemesebb meglepetéseinek — a második világháború derekán gyakorló kommandós csapat bevetéseit az akkortájt elérhető legmagasabb színvonalú grafikai megvalósítás jegyében tolmácsolta a cseh illetőségű fejlesztőcsapat, míg a küldetések, illetve a taktikai elemek életszerűsége révén a program pillanatok alatt létjogosultságot nyert a legjobbak táborába. S most lám, jöve a második epizód! Mit lehet erről tudni? Nos, a legszembetűnőbb változás természetesen a grafikus kidolgozottságon mutatkozik — az E3-on bemutatott trailer roppant tetszetős volt, ha nem is láttad, lehet vizsgálni a screenshotokat — a szisztéma, lévén már az első epizód során is kitűnően szerepelt, nyomokban fejlesztett jellemzőkkel kiegészítésekkel érkezik. Az alapkoncepció így örvendetes módon változatlan maradt, ám a több szinten is eszközölt fejlesztéseknek hála, a **Hidden & Dangerous II**-nek már most megelőlegezhető egy belépőjegy az Idei Ínyencségek listájába. Aztán majd meglátjuk...


▲ Hidden & Dangerous II

Hiszen valaki a kommandósok sarkában, képtelen méretű bicepszekkel s egy valamiért ismerős — ugyancsak képtelen méretű — rakétavetővel. Ezt a képet láttam már valahol... Vannak játékok, melyek olyan régóta készülgetnek, hogy lassacskán már senki sem hiszi el, hogy valaha is forgalomba kerülnek. Ezen darabok között is abszolút dobogós helyezésnek örvend Duke, aki a Doom s Quake közötti periódusban robbantott, FPS rajongók tömegeit nyerve meg magának. A '96-ban kiteljesedett alapvetést több kiegészítő csomag követte, majd rövid időn belül — s immár egy három éve — a 3D Realms bejelentette, hogy a licenszelt Unreal motor felhasználásával megkezdték az új epizód munkálatait, melynek neve: **Duke Nukem Forever**. Az E3-on bemutatott verzió már kellően


▲ Duke Nukem Forever


▲ Mafia

kiforrott képet mutat ahhoz, hogy létalapunk lehessen reménykedni: Duke nem fog késni. Legalábbis újabb három évet nem. Ami biztosnak látszik: a cselekményszál főbb irányvonalaiért ismét csak az idegen hadak inváziója tehető felelőssé, míg a kezdeti konfliktusok színhelye is asszimilálódni látszik a Duke életérzéssel: Las Vegas. „Szetmasszoulonfajja..."

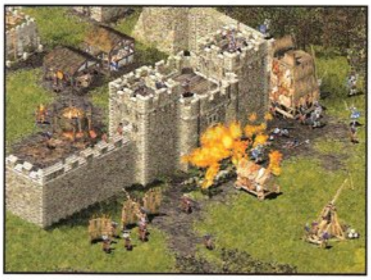
A Microsoft által bekebelezett Bungie első igazi alapműve, a Myth-mondakör áldásos módon ugyancsak újabb epizóddal bővül (**Myth III**). Továbbra is a csoportokra, illetve kisebb seregekre támaszkodó harcmodell szolgáltatja a játék lelkét, mely történeti vonalvezetésében azonban érdekes csavart fedezhetnek majd fel a rajongók: a folytatás 1000 évvel az első két epizód előtt játszódik, középpontjában pedig Connacht, a Farkas legendája áll, ki mindenre elszánt hőroszhoz méltóan osztja a halált az ellen soraiban. Örvendetes körülmény, hogy immár a teljes játék 3D-ben pompázik — emlékezzünk, hogy még a második epizód is „műháromdés", sprite alapú karaktereket szerepeltetett — tőlük végre elbúcsúzhatunk s reménykedhetünk, hogy a Myth mondakörnek éppen úgy javára válik az esztétikai megújulás, mint a beígért, fejlesztett mesterséges intelligencia is.

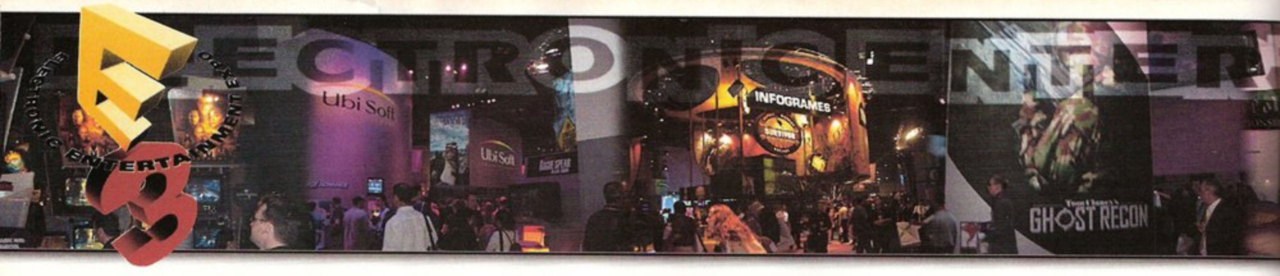

▲ Myth III

Elérkeztünk a Take 2 egyik legígéretesebb darabjához, mely az 1930-as évek Amerikájában invitál minket a maffia-lét megízlelésére egy külső nézetes akciójáték révén. Az igen meggyőző, tetszetős részletességgel kidolgozott városrészeknek — a bejárható terület a bemutatott verzióban 12*12 mérföldnyi — s az abszolút kötetlen játékmenetnek hála alighanem megelőlegezhető a stuffnak a teljesen újszerű megközelítés, mely révén a **Mafia** sikerrel látszik elegyíteni több, egyenként is igen szórakoztató stíl sajátosságait. Így adott lesz a Hitmanből megismert, külső nézetes harcmodell is, ám ha üldözőre, avagy menekülőre kéne vennünk a figurát, csak kiszaladunk szépen az autóútra, majd pár célzott lövés leadásával egy a számunkra szimpatikus gépjármű azonnali átadására inspiráljuk a sofőrt — nem kevesebb, mint 60 féle autó áll majd rendelkezésre, ám ez csupán a játék egyik mellékes felhozatala.

A cselekmény s a motivációk hátterében persze elvárható módon kiterjedt kapcsolatokkal rendelkező családok érdekei állnak, minek révén biztosítottnak látszik az ármánykodás lehetősége is.

Valamilyen fokú ármánykodásra a **Stronghold** nevű projectben is szükségünk lesz majd, mely a bemutatott előzetesek alapján egyfajta kereszteződésnek ígérkezik a Caesar III-ra jellemző építkezés, illetve a Red Alertekből ismert hadviselés alapú játékmenet — mezein? Mezein. A színvonalasnak mondható grafikus kidolgozottsággal érkező anyag specifikusan a várostromokra, illetve az ezek bevételével, védelmezésével járó stratégiai manőverekre koncentrál, ami újszerű játékélményt s tapasztalásokat is sejtetni enged. Várjuk.

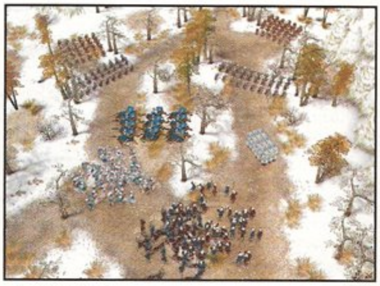

▲ Stronghold




Második nap. Ezer CD-t gyűjtöttünk, némi papírdossziét is, de szinte semmi extra anyagot. Hol vannak a táskák, pólók és ezekhez hasonló trófeák? Egyre inkább eluralkodik rajtam az érzés, hogy „begizdult" az E3. Alig vannak modell csajok, talán 2 helyen lehet fotózkodni velük, de a sor óriási, állja végig, akinek 6 anyja van. Az Infogrames-nél pólót osztanak, de a Tomi azt mondja, épp most látott egy csávót, akinek 10 fekvőtámaszt kellett nyomnia a fekete rongyért. Na, én nem csinálok hülyét magamból, inkább megkeresem azokat a cégeket — mint pl. a THQ vagy az Acclaim —, akik kisebb szobákban bújtak meg. Esküszöm, még ők a legnormálisabbak, egy csomó cuccal felpakolva jövök ki a kisteremből meg az eldugott folyosókról. Na, nem ártana megvizsgálni a nagy konzolos termet is, ahol a Sony, a Nintendo és a Sega állít ki. Elvégre én itt most 2 újságnak gyűjtök anyagot!

## EIDOS INTERACTIVE

A Commandos révén ismertté vált, Eidos színekben versenyző Pyro szerencsés módon nem elégszik meg első alapvetésük sikereivel, s **Praetorian** néven prezentálnak nekünk stratégiai játékot — ám sajnos csupán 2002 táján. A fejlesztés így sejthetően még kezdeti stádiumban leledzik, ellenben a már biztos alapokon nyugvó koncepció igazi ínyencséget ígér — a már proszperáló félben leledző Római Birodalom oldalán avanzsálni hódító Császárrá mindenképpen kihívásszerű feladatnak tűnik, s lévén a Pyro minden bizonnyal hozza a tőle megszokott színvonalú prezentációt, türelmetlenségünk foka igen magas.



▲ *Praetorian*

A **Salt Lake 2002** a hasonló évben megrendezésre kerülő Téli Olimpia hivatalos informatikai interpretációja, így szinte biztos, hogy az előzetes tervek szerint — sportjáték lesz. A hat versenyszám gyakorlatilag az összes főbb, ha úgy tetszik: populárisabb téli sportágat magába foglalja, sieléstől át egészen a bobig. Szó van erőteljes alapokon nyugvó multiplayer támogatottságról is, s az Eidos ígérete szerint a grafikus kidolgozottság is a korszellem legjavát hozza majd. Hát reméljük is.



▲ *Salt Lake 2002*

A **Trade Empires** lehet az a stuff, mely ellehetetleníti a még meg sem jelent Merchant Prince 2-t, lévén nem kevesebb, mint 15 (!) történelmi korszak mezején modellezi majd a gazdasági élet, a hozzáférhető könnyű, nehézipari technológiák, illetve — legfőképpen — a kereskedelem sajátosságait. Az alkotók állítása szerint a különböző történelmi korok révén a Trade Empires periódusai gyakorlatilag külön epizódonként is megélhető játékmenetet biztosítanak. Mit mond erre az igényes felhasználó? Nos - azt én honnan tudjam?!



▲ *Trade Empires*

**Republic — The Revolution**. Erről a fejlesztésről már hosszú ideje suttognak a fórumok, s persze nem is véletlenül: a stuff értelmi szerzője, Demis Hassabis afféle lángelmének tekinthető, aki 12 éves korában mármint elismert sakkmester létezett a világban, míg 23 évesen tönkreverte a világszerte megrendezésre kerülő Mind Sports Olympiad minden résztvevőjét. 1998-ban Elyxir néven fejlesztőcsapatot alapított, melynek debütáló projectje már most forradalmasítani látszik a valós idejű stratégiát — ezek persze nagy szavak, ám ha megvizsgáljuk a körülményeket, módfelett elgondolkodtatóak is. A játék lelkét a Totality nevű, a Revolutionben bemutatkozó motor fűti, mely egyrészt elvi síkon bármilyen fokú komplexitással rendelkező jelenetet képes valós időben lerenderelni, s noha ezzel az infoval még nem sokat tud kezdeni az újításokra fogékony elem, az engine által egyszerre kezelhető egységek száma — dőlők is el — egymillió. Hogy Mr. Hassabis valóban trükkös fickó lehet, híven tükrözi legutóbbi állása is: az utóbbi időben egy Lionhead nevű brigádnál kódolta valami Black&White nevű stuff érzelemvilágát.



▲ *Republic — The Revolution*

## SIERRA™

A cég számos, több játékot tartalmazó családi programcsomagot mutatott be, melyek közös ismertetőjegyei a Hoyle kitétel — **Hoyle Casino**: a szerencsejátékok megszállottainak készült csomag félkarú rablókkal, roulette-el, kockajátékokkal. A **Hoyle Board Games** népszerű táblás játékokat kínál, míg a **Hoyle Card Games** — népszerű kártyajátékokat. Akad itt még egy szójátékokra koncentráló Hoyle csomag is, míg a **Gameroom** nevű fejlesztés jobbára ügyességi játékokat tartalmaz, mint a darts, avagy biliárd. Itt jön az **Incredible Machine — Even more Contrapsions** is, mely a méltán híressé vált logikai játék hírnevének öregbítésén szorgoskodik majd, temérdek új puzzle s gadget szerepeltetésével. Itt figyelnek a fotelvadászok igényeit kielégítő cuccok is, mint a legfrissebb verziószámú halász, illetve vadász szimulátorok — **Trophy Bass**, **Trophy Hunting** — míg a kiadó által támogatott **Minigolf** nevű fejlesztés érdekes módon a minigolf szerelmeseinek hivatott kellemes perceket szerezni — megjegyzendő, hogy a játékosokat kedves kis állatkák személyesítik meg, ami érdekes kontrasz-



▲ *Incredible Machine*



▲ *Throne of Darkness*




[illegible] alapkoncepciójá-[illegible] [illegible] nagy dobása a [illegible], mely egy a Half [illegible] kiegészítő cso-[illegible] grafikával, [illegible] animációval s [illegible] új helyszínnel [illegible]

[illegible] — erre [illegible] érdemes oda-[illegible], mely az E3-on bemu-[illegible] narrátora szerint — [illegible] keze munkáját dicséri. Hát ez meg?! Átigazoltak a [illegible] hatásoktól sem mentes akció/rpg hét szamuráj tör-[illegible] a vidéket terrorizáló sötét hatalmak nyomába erednek, [illegible] megfelelően alakítgathassák a birodalom közigazga-[illegible] Diablo szerű képi megvalósítás lélegzetelállító mágia s [illegible], ahol a karakterek végre nem egyetlen támadó mozdulat



▲ Half-Life: Blue Shift



▲ Empire Earth

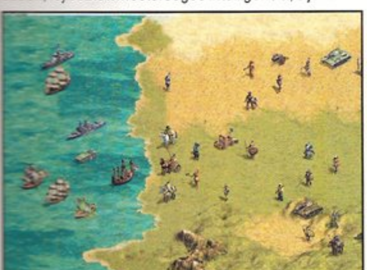
kivitelezésére kvalifikáltak, a grafikus motor pedig eleddig sosem látott méretű rémségek mozgatására s kezelésére lesz képes. Remek darabnak ígérkezik.

A Sierra, sőt az egész show legígéretesebb darabjai közé tartozik az **Empire Earth** néven futó, stratégiai fejlesztés. Hasonlóan az Eidos műhelyekben készülő Trade Empire-hez, az Empire Earth is számos történelmi koron át láttatja az eseményeket, a tűz felfedezésétől számított periódus kezdetétől egészen a nukleáris fúzióig — és még azon is túl. Ez már önmagában is igen komoly tartalmat sejtet, míg a stuff grafikus kivitelezése — ha a bemutatott anyagok nem hazudnak — új távlatokat nyithat meg az RTS-ek birodalmában: 3D-s tájmodell, szemet gyönyörködtető animációs kultúrával rendelkező egységek baltás bácsitól át a mechekig — futó évünk legnagyobb durranása lehet az anyag.

INFOGRAMES

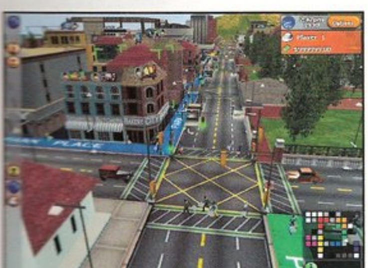
C[illegible] Francia [illegible] hőssszal [illegible] Infogrames [illegible] [illegible] Action Man, aki [illegible] sorban a fia-[illegible] igyek-[illegible] egy [illegible], ren-[illegible] persze rengeteg izgalmat rejtő programcsomag révén, míg a [illegible] **Tintin** — az enyhe pigment hiányban szenvedő, minden [illegible] ifjonc. Mit is érdemes tudni róluk? Leginkább azt, [illegible] átvedlettek 3D birodalomba.

[illegible] 2002 gyakorlatilag a csupán relatív sikereknek örvendő straté-[illegible] változata tucatnyi nélkülözhetetlen, s csokornyi ötletes újítással. [illegible] ütközések, fejlesztett mesterséges intelligencia, s jóval [illegible]



▲ Civilization III

[illegible] **Civilization III** [illegible]

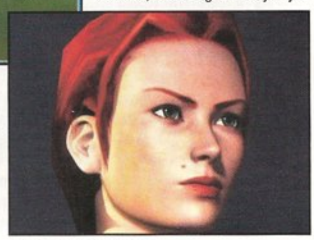


▲ Monopoly City

[illegible] **Monopoly City** egy [illegible] stratégiai művének ígérkezik, ahol a résztvevők üzleti birodalmuk felvirágoztatásán, illetve konkurenseik elsöprésén szorgoskodnak. Az '1930-as évektől napjainkig terjedő történelmi időskála változatos, minőségi élményanyagot sejtet.



▲ Sheep Dog 'n' Wolf



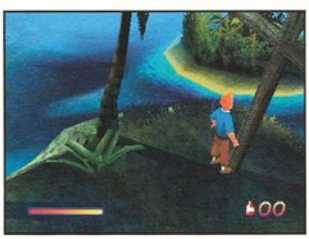
▲ La Femme Nikita

Nikita és Michael a Red Cell fedőnevet viselő terrorista szervezet felszámolásán szorgoskodnak, mikor is az ügybuzgó használó átveszi valamelyikük felett az irányítást, hogy saját kezűleg vezesse győzelemre, avagy bukásra a két különböző szálon futó kémtörténet mit sem sejtő szereplőit (**La Femme Nikita**). A stuff meglehetősen hagyomány hű, akció orientált 3rd personnak tűnik, melybe némi eredetiséget csempésznek a klasszikus kém-szakszerkezetek, mint pl. a szívószálnak álcázott köpőcső.




▲ Action Man

A **Sheep Dog'n' Wolf** rajzfilmszerű, lendületes, s első sorban: rendkívül szórakoztató mókát ígér, mely során közkedvelt tintahősök társaságában próbálunk eleget tenni a monitoron szaladgáló elemek kívánalmainak — Ralphy Farkas csillapíthatatlan éhségét enyhítené a jobb sorsa áhítozó birkák kárára, míg Sam, a nyájért felelős ebszerű elem Ralph mócsingos alfele képében sejti az univerzum legkitűnőbb falatjait.



▲ Tintin




**A** cég egyik legnagyobb dobásának a Frank Herbert által megálmodott Dűne mondakörből táplálkozó 3rd person anyag ígérkezik, mely hasonlóan az ihletőhöz — **Dune** néven fut. Az alkotók szerint művük sajátos módon elegyíti az akció, illetve kaland elemeket, míg a történeti vonalvezetés igazodni látszik a Herbert által bemutatott történelemhez, noha örvendetes módon a játék számtalan ponton vesz elegáns fordulatokat, mely fordulatok eszmei minőségéért maga az író tehető felelőssé. Ami miatt azonban mindenképpen érdemes kiemelt figyelmet szentelni az anyagnak — az E3-on bemutatott real time render animáció olyas fajta képi megvalósítást sejtet, mely láttán az egyszeri Dűnerajongó igen rövid idő alatt késztetést érez az itt életre hívott világban való kalandozásra.

DREAMCATCHER

A gyanú, miszerint a Dreamcather a legkitűnőbb grafikusokat foglalkoztatja, ügyeletes folytatásuk tekintetében is tovább növekszik. A hatalmas sikereket aratott Beyond Atlantis bővül most egy újabb epizóddal, melynek címe: **Beyond Atlantis 2**. Cseles marketing, hm? A rendezvényen bemutatott, négy-öt perces animációk professzionális szinten kiforrott, szemet gyönyörködtető képi megvalósítást láttatnak, már csak az marad kérdés, miképpen is implementálják az alkotók lenyűgöző világukba az érdemi játékélményt. Mert ha bedobnak nekem egy Cryo Engine-t, akkor nadddon szomorú leszek. Annyi már biztosnak látszik, hogy egy csinos egyiptológus néni szemén keresztül láttatják majd velünk mindazon eseményeket illetve körülményeket, melyek a letűnt város nyomaira vezethetnek.



▲ *Dune*

Nem ússzuk meg folytatás nélkül a Mega Race szituációt sem — akik emlékeznek az első epizódokra, emlékezhetnek a sorozat alapvető metódusára is, miszerint prerenderelt pályákon bontjuk a teret, s taszítgatjuk a mélységbe konkurenseinket. Szerencsés módon az alkotók számot vetettek a szisztéma iránti ragaszkodásukkal, s immár valós 3D-ben küldhetjük a gépjárműveket. Kettes számú csavar: a verseny színhelye szárazföldről a levegőbe avanzsált, minek révén a Wipeoutra emlékeztető tapasztalásokra számíthatunk, temérdek választható repülő szerű szakszerkezettel, melyek természetesen eltérő fizikai, illetve menettulajdonságokkal is bírnak. A **Mega Race III**-nak így minden esélye megvan, hogy életre keltse a mostanság fullhulla alapmítoszt.

A **Schizm** kifejezetten érdekes madár, mely egy a Mystben ábrázolt szürreális világhoz hasonlatos birodalomba kalauzolja a játékost, melyben több csoportra osztott, megoldandó puzzle-ok tömegeivel szembesül. Mint már ebből is sejthető, a Schizm kalandjáték lesz, méghozzá ötletszerű újításokkal — a történeti szálak ismertetésétől viszonylagos összetettségük révén ezúttal eltekintünk, ám itt figyel egy kifejezetten érdekes húzás: a játék során két főhőssel ténykedünk majd, merőben eltérő helyeken, sőt adott esetben, más idősíkon is — ez a szisztéma valószínűsíthetően izgalmas távlatokat nyit majd meg a kooperatív, illetve egymástól teljesen független módon megoldandó feladatok szintjén. A bemutatott előzetesek szerint aprólékos részletességgel megalkotott, prerenderelt alapú képi világ szolgáltatja az élményszerűnek ígérkező kalandok alapját.

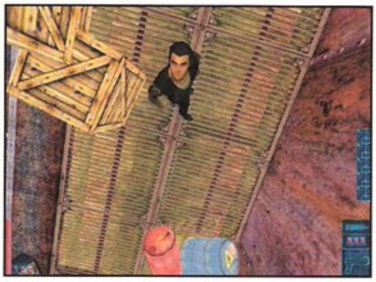


▲ *Beyond Atlantis 2*



▲ *Mega Race III*

**From Dusk Till Dawn**, azaz: Alkonyattól Pirkadatig. A hasonló című mozifilmet a középrészen beszúrt fordulatnak köszönhetően — mikor a kültelki csehó komplett vendégközönsége átlényegül vámpírrá, hogy aztán több hektoliter vérben fürödhessen az összes szereplő és statiszta — alighanem az utóbbi idők egyik legeredetibb darabjának tekinthetjük.

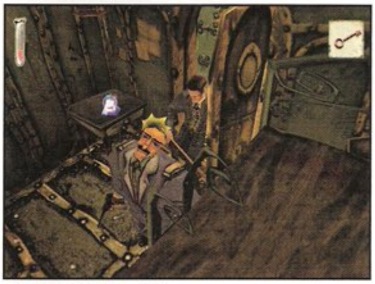


▲ *From Dusk Till Dawn*

Így érezhették ezt a Dreamcathcernél is, hiszen készséggel letejelték a „megjátékosításhoz" szükséges pénzeket, ám elgondolásukhoz némi csavar is társul: a film végén ugyebár mindösszesen két túlélő marad az összeverbuválódott kis csapatból, akik a vámpírok leírtását követően a külön utakon való továbbhaladást látják a legcélszerűbbnek. Ezen ponton vesszük át Seth irányítását, aki rövid időn belül kapcsolatba keveredik egy — tessék kapaszkodni — Rising Sun nevű tankerhajóval, mely jelen idő szerint börtönkomplexumként üzemel. Eleddig nem tisztázott megfontolásokból főhősünk úgy dönt, kiszabadítja az elítéltek bizonyos csoportjait, hogy aztán élükre állva ütőképes csapatot szervezhessen. S noha a sztori ebben a formában még meglehetősen következetlennek tűnik, annyi biztos: Sethnek ezúttal is számolnia kell a térségben, s így az elítéltek soraiban is fellelhető vámpírokkal, így szakadatlan, Die Hard Trilogy szerű akcióra, s hatékony tájékozódó készséget igénylő játékmenetre számíthatunk. Akárhogy is, az idei show legbizarrabb darabjai közé kell sorolnunk a From Dusk Till Dawnt, mely éppúgy lehet fergeteges siker, mint csúfos bukás. Meglássuk.

A Dreamcather valamely megfontolásból úgy vélte, itt az ideje újra előszedni a múlt ködéből egy mára már érzésem szerint unalomig csépelt csókát, aki 64 fogú mosolyával s buggyos ingujjaival készteti pihegésre a spanyol illetőségű Hölgyközönséget. Ő Don Diego, aki nappal a spanyol nemesek mindennapjait éli, hogy aztán éjszaka magára húzhassa fekete szerkóját, s kardjával ossza az Igazságot a helybéliek legnagyobb megelégedésére. Többet ehhez aligha lehet, avagy kell hozzáfűzni: **Zorro** jön. (Csak aztán menjen is.)

Igazi gyöngyszemnek ígérkezik a **Dr. Jekyll és Mr. Hyde** — az alapfelállást valószínűleg mindenki ismeri: Dr. Jekyll vegyészmérnöki minőségében olyas fajta vegyületet kotyvaszt, mely dominánssá teszi éne sötétebbik felét, mely sötétebbik fél Mr. Hyde személyében manifesztálódik a hordozó lelkében s testében is. A sztori szerint Dr. Jekyll végső soron sikerrel megrendszabályozza a velejéig romlott Mr. Hyde-ot, ám bizonyos érdekcsoportok nem átallják elrabolni a doki egy szem leányát, hogy aztán zsarolás tárgyává tehessék őt. Értsd: Dr. Jekyllt. Hősünknek egyetlen sansza van lánya megmentésére — újabb dózis vegyületet készít el, s csak remélni meri: még azelőtt képes lesz megfékezni az ügylet lebonyolítására hívatott Hyde-ot, mielőtt az teljesen átveszi az uralmat lénye fölött. A 3rd person alapú játék gazdagon kombinálja majd az akció és domináns kalandelemeket, s különben is, és egyáltalán: a sztori eggészen kiváló, a grafikus kidolgozottság az E3-on bemutatott anyagok szerint kifejezetten élményszerű — viszem innen.



▲ *Dr. Jekyll & Mr. Hyde*



▲ *Schizm*




# Ubi Soft

ENTERTAINMENT

A kiadó szép sikereket könyvelhetett el F1 Racing Championship nevű — nos hát — Forma 1 szimulátora révén, így természetesen számíthatunk a folytatás megjelenésére is, méghozzá — ha minden a tervek szerint halad — még futó évünk vége felé. Így nem kizárt, hogy a karácsonyi játékdömping dombjairól szólíthatjuk majd magunkhoz a UBI Soft legfrissebb, s állításuk szerint legkiforrottabb Forma 1-es szimulációját. Mint olyat. (**F1 Racing Championship 2**)




▲ *F1 Racing Championship 2*

Fergeteges RPG forradalmat ígér a **Pool of Radiance — Ruins of Myth Drannor**. A D&D 3rd Edition alapú szerepjáték az ősrégi, még SSI nevével fémjelzett, C64-es Forgotten Realms legenda újjáélesztését tűzte ki céljául, az E3-on prezentált anyagok s screenshotok láttán pedig minden esélye meg is van, hogy sikerrel vegye az akadályokat: dinamikus, valós időben számolt fényhatások, végre igazán szép, részletes karakter animáció, s a Baldur's Gate politikától mentes karakterrendszer jellemzi a stuffot. Értsd: hőseink már a most készülő alapmű révén is üthetik a 16-odik szintet, míg varázstudóink számára hozzáférhető a komplett spell - felhozatal, egészen a nyolcadik szintig — viszem innen.



▲ *Pool of Radiance*

A Tom Clancy nevével fémjelzett **Rainbow Six** brigád sem nyughat — mákerencse — s rögtön két újdonsággal jelentkeznek: a **Black Thorne** egyfajta különálló kampányként felfogható, küldetések tucatjaiból álló bevetéssorozat, mely teljesítése az alkotók ígérete szerint még az igazi veteránoknak is komoly fejtörést s álmatlan éjszakákat fog okozni. A kiegészítő csomag mellé egy merőben új epizód társul, mely **Ghost Recon** néven



▲ *Tom Clancy's Ghost Recon*



▲ *Rogue Spear Black Thorne*

vonul majd be a taktikai shooterek kedvencei közé — új grafikus motor, új modellezési eljárás szavatolja a Ghostok — különleges kiképzéssel rendelkező, úgymond „kánfident" békefenntartók — bevetéseinek Red Stromhoz méltó színvonalát.

Az **Evil Twin** nevű darab határozottan érdekesnek tűnik — a Lewis Carroll, illetve Charles Dickens írásaiból táplálkozó képi világ egy enyhén-tudatgázos gyermek, Cyprien kalandozásait beszéli el nekünk, aki éne sötétebbik felének „nyomába ered," hogy megismerhesse annak természetét, valamint kideríthesse annak legfőbb motivációit. A sztori s a képi világ tehát egy az American McGee's Alice-hez hasonlatos stuffot valószínűsít, már csak havi gondolatébresztőnk maradt hátra: mennyi lehet az igazságtartalma annak, hogy Mr. Carroll a szervezetébe került LSD-t írta ki magából az Alice Csoda Országban?



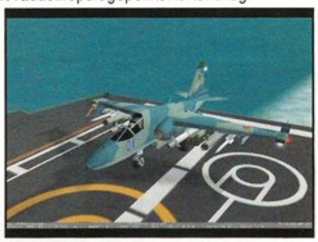
▲ *Evil Twin*

A UBI Soft üzleti szimulációval is jelentkezik, ezen belül is egy folytatással — **Capitalism 2**. Az eredeti műben már bizonyított szisztéma továbbfejlesztett, biztos alapokon nyugvó mivolta megkapó esztétikummal párosul — semmi nem állhat hát a profit s a használó útjába. Max. a konkurensek, ám tájékoztatásul közlöm: ezen körülmény szolgáltatja a játék velejét — továbbra is.



▲ *Capitalism 2*

A **Lock On: Modern Air Combat** vadászrepülőgépekkel történő légi ütközetek megvívására buzdít minket, ráadásul igen irányított formában. A nyolc darabból álló kínálat azt valószínűsíti, hogy holmiféle arcade autóversennyé degradálják itt a főszeri kedvenc stíljét, így hogy milyen képet fog vágni a rutinszemle során, mindenképpen érdekes jelenségnek ígérkezik egy meglepetésszerű fotó tárgyául.



▲ *Lock On: Modern Air Combat*

Harmadik nap, végre játszani is kéne! Próbálok belemerülni 1-1 progiba, de idegesít, ahogy a következő játékos a vállam felett a fülembe liheg. Elkocogok az X-box standokhoz, megvizsgálom tüzetesebben a „jövő PC-jét". Valóban izmosan fest, jól futnak a játékok rajta és tényleg olyan „PC-s" feelingje van a grafikának. Kíváncsi leszek, nálunk hányan cserélik le majd a gépüket X-box-ra. Közben azért figyelem, hogy a többi tízezer ember mit cipel, hátha kimaradok valamiből, de végül konstatálom, hogy ők is csak ugyanazokat a motyókat csípték fel, amiket én. Na, du. 3 óra körül már zúg a fejem a sok játék láttán, elég volt. A csodával határos módon megtalálom az időközben elveszett Tomit, bepattanunk a kocsiba és elhúzunk Venice Beach irányába megnézni az óceánt — vajon még mindig olyan csodálatos-e, mint tavaly volt?

Hazafelé ismét Párizs, most még lepusztultabbnak látom a repteret, mint idefelé. Ismét 5 óra cumi. Végre feljutunk a gépre, tele van vagy 30 román focista kölyökkel. Iszonyatos élmény, még most is égnek állna a hátamon a szőr, ha lenne. Tudnak viselkedni, éljen Csaucseszku nevelése! Az edzőjük már a hetedik sört kéri, a francia stewardess azt hazudja, hogy elfogyott. Csak érjünk már haza. Éjjel 12:30. Várjuk a csomagokat, mocskosak vagyunk és fáradtak. A csomagok nem jönnek meg. Kínomban nevetek, lehet, hogy az enyémet is látta valaki leesni a buszról?

A kiscsaj a pultnál azt mondja, LEMARADTAK Párizsban. Érdekes, 5 óra alatt nem tudták őket átrakni? Remélem még ki is fosztják majd őket, és hiába mentünk ki. Végül megoldódik a helyzet, másnap reggel megjönnek. Megyek az irodába E3 beszámolót írni...

*Martin*



# JoWooD Productions

**A** **Natural Resistance** szisztéma szerinti újításokkal, s flexibilis kezelhetőséggel igyekszik elnyerni a játékosok szimpátiáját. A bemutatott képek, rövidke animációk alapján mindenképpen minőségi RTS — élményanyagot ígér a fejlesztés.



▲ *Natural Resistance*

A **Gorasul** nevű project szintén klasszikus alapokon nyugvó RPG-nek készül, melynek középpontjában egy Roszondas nevű sárkány által életre hívott birodalom áll, melynek puszta létét egy velejéig romlott Démonlord jelenléte szennyezi az utóbbi időkben. A játékos feladata így megóvni Roszondas birodalmát a Sötét Hatalmasság hódításai elől — a játék szisztémáját illetően nem sok dolog került napvilágra, ám a művet — az alkotók ígérik — hamarosan már piacra is dobják.



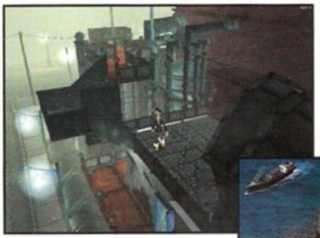
▲ *Gorasul*

A **Frontier Land** minden bizonnyal kedvére való lesz a Railroad Tycoon rajongóknak, elvégre nevezett anyag a vadnyugat vasúthálózatának kiépítésére s menedzselésére buzdítja a felhasználókat. A készítők szerint azonban jóval nagyobb hangsúly fektettetik a sínek gyakorlati — 'oppá — lefektetésére, így a játékosra hárul mind a munkaerő menedzselés, mind az elhasználódási tényezők vizsgálata, orvoslása.



▲ *Frontier Land*

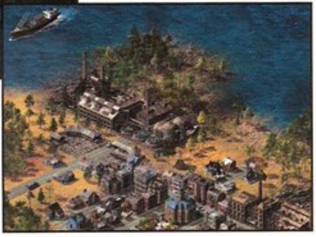
A **Sting!** kedves, rajzfilmszerű 3rd person megvalósítással invitál minket a rabló-lét megízlelésére, így a címadó karakter bőrébe bújva mi más is lehetne célkitűzésünk, mint a páratlan részletességgel megalkotott városok legelvetemültebb tolvajává avanzsálni, aki előtt nincsenek se zárt ajtók, se zárt széfek.



▲ *Sting!*

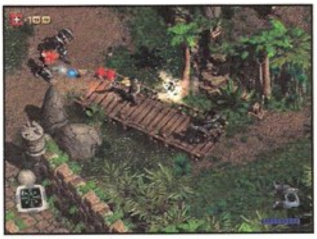
A stuff jellegéből adódóan alap a Thief-re jellemző lopakodósdi s bújócska, sőt harmincféle, felhasználható gépjármű is helyet kap az anyagban.

Minden idők egyik legsikeresebb üzleti szimulációja, az **Industry Giants** is új epizóddal bővül. Az 1900-tól 1980-ig terjedő történelmi időskálán a résztvevők szabadon választhatnak, borsot törnek-e egymás orra alá, avagy üzleti megállapodások révén összedolgozva próbálnak tetemesebb nyereségre szert tenni. A cucc gyakorlatilag minden szinten szembetűnő fejlesztés tárgyává vált — csak a nyersanyagok szállítmányozására szakosodott egységekből ötven félét ismer az anyag. Külön figyelemreméltó a játék logoja, úgyhogy mindenki figyelje meg — szinte már jó, nem?

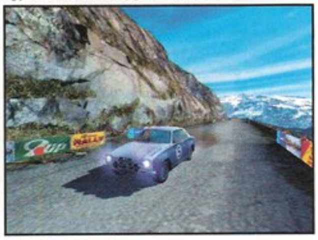


▲ *Industry Giants 2*

**Zax**, az egyszeri Idegenvadász kényszerleszállást hajt végre egy ismeretlen bolygón, miután űrhajója azonnali javításokra szorul. A bolygó persze tele van rosszindulatú Idegenekkel, melyek sorra irtása után illetve közben hősünk a munkálatokhoz szükséges alapanyagok begyűjtésén szorgoskodik. Következetes, de elcsépelt sztori, tetszetős grafikus megvalósítás — baj nem lehet a Zax-ból, noha aligha pályázhat majd sok eséllyel az Év Akciójátéka titulusra.



▲ *Zax*



▲ *Rally Trophy*

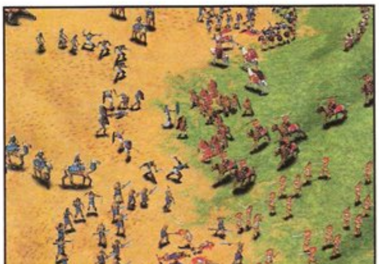
A JoWood **Rally Trophy** címet viselő projectje a szórakoztató informatika első történelmi vonatkozású rally szimulátora lesz, melyben ennek megfelelően lehetőségünk nyílik testközelből megtapasztalni a műfaj korai időszakának minden említésre méltóbb mozzanatát. 49 pálya, 14 választható, korhű autó — s persze extra realisztikus fizikai modellezés teszi a stuffot az idei E3 egyik legérdekesebb autós projectjévé.

# Microsoft

**T**etszik, nem tetszik: a cég, sőt az egész show legeredetibb ötletei közé kell sorolnunk a **Train Simulator**t, mely, mint neve is utal rá — vonatszerelvények vezetésére buzdítja a felhasználókat, annak minden örömével s árnyoldalával együtt. A nemzetközi vonathálózatokat realisztikus módon modellező program egészen hangulatos, életszerű grafikus megvalósítással érkezik, így a nyitott beállítottságú egyedek mozdulnak is rá erősen.

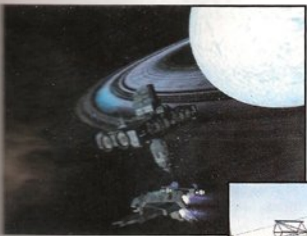
Kedves darabnak tűnik a **Zoo Tycoon** is, mely állatkertek felépítésére illetve felfuttatására inspirálja a jelentkezőket, a hozzáférhető dögök, kiegészítők listája pedig már most igen gazdag képet mutat — jó ötlet, jó kivitelezés: csak a zsiráf el ne dőljön.

Az Ensemble Studios **Age of Mythology** nevű fejlesztésének minden esélye megvan, hogy akkorát robbantson az új évezredben, mint tette azt a csapat első alapvetése, az Age of Empires. A több szinten is módosított, finomhangolt RTS modell teljes 3D-ben pompázva repít minket az Egyiptomi, valamint a Görög mitológia korába, ahol érdekeinknek megfelelően csatározhatunk, szövetkezhetünk a konkurens



▲ *Age of Mythology*



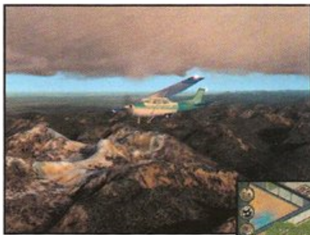
▲ Freelancer

csoportosulásokkal, illetve a tárgyalt korokat alapvetően meghatározó mitikus lényekkel s hatalmakkal. Tuti siker.
A Microsoft is profitot lát az Elite jelenkori implementálásában, így **Freelancer** nevű projectjük a szintén az idei E3-on prezentált Earth and Beyondhoz hasonlatos felépítéssel s alapkoncepcióval társul — létezz szabadon [illegible] űrben, ahogy neked tetszik, s tedd azt, ami tetszik. Így emitt is adott egy komplett virtuális galaxis, lehet kalózkodni, kereskedni, csempészni mind a



▲ *Train Simulator*

világhálón, mind szóló alapú, generált küldetések során. Hogy egyszerre két kiadó égisze alatt készül egy-egy Elite klón, az azért mégiscsak tök jó, nemde?
S jön természetesen a **Flight Simulator** 2002-es verziója is, mely a cégtől megszokott



▲ *Flight Simulator 2002*

módon, jövő évben is hozza a több szinten tapasztalható újításokat, fejlesztéseket. A rajongók kívánságainak eleget téve, már hatalmas Boeingek is hozzáférhetőek lesznek, s először kerül be a progiba a légi irányítás szimulálása is.



▲ *Zoo Tycoon*

A 27-edik század második felére a Föld felszíni lakosságának tetemes része új világok felé veszi útját, maga mögött hagyva a lakhatatlanná vált bolygót. Akadnak azonban, akik továbbra is itt képzelik el mindennapjaikat, s a felszíni sugárzás elől az óceánok mélyére menekülnek, hogy az évek során gigantikus méretű mélyvízi városokat hozhassanak létre. Egy szép napon aztán mindenféle kísérletekbe fognak, melyekkel zavarják meg a Mélység Letűnt Isteneinek Örök Álmát — enyhe Cthulhu behatás — akik új létre ébredvén konstatálják: itt az ideje az emberi faj megbüntetésének. Ez az **Aquanox** történeti szála, mely sajátos módon elegyíti majd a kaland, akció, sőt shoot'em up elemeket is, olyan világot s atmoszférát teremtve az érdekfeszítő sztori alapjául, melynek megjelenítését specifikusan a GeForce III újszerű effektusaira s képességeire optimalizálják. Így egészen biztosak lehetünk benne, hogy — „az jó fog lenni."



▲ *Aquanox*

Az **Etherlords** nevű fejlesztés is komoly izgalmakat sejtet: a project eszmei tartalmát négy faj mágia-alapú csatározásai jelentik, mely fajok közül az RPG-kre jellemző módon alkothatjuk majd meg álmaink varázstudóit, akik a klasszikus RTS-ekből ismert, illetve merőben újszerű stratégiai elemekből tallózva szorgoskodnak az otthonukul szolgáló birodalom kontrollálásának hatalmi eszközökkel történő átvállalásán.



▲ Etherlords

**Beambreakers**. A jövő New York-jának közlekedését mindenféle energiamezők szabályozzák, melyek puszta létük folytán az adott pályára kényszerítik a forgalomban résztvevőket.

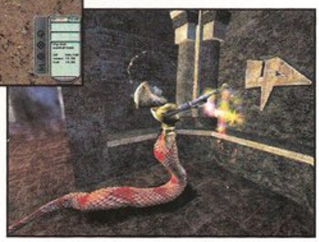


▲ *Beambreakers*



▲ *S.W.I.N.E.*

Mintegy öt, anarchista alaphangoltságnak örvendő csoportosulás dönt úgy, hogy illegális versenyek szervezésével majd lebonyolításával törnek borsot a helyi közigazgatás orra alá. S így is tesznek: 30 választható autó, széles körű upgrade lehetőségek, realisztikus környezet — a futurisztikus sebességláz egy lehetséges iránya a stuff.
A klasszikus RTS-ek piacát hivatott új ízekkel fűszerezni a Fishtank **S.W.I.N.E.** címet viselő projectje, melyben rosszindulatú malacok s kedves nyulak ugranak egymás torkának, kirobbantván az univerzum legjelentősebb, mindent eldöntő konfliktusát. A stuff esztétikai jellemzőiért különleges renderelési metódus felel majd, mely lehetővé teszi az igen magas polygon számú modellek megjelenítését is.



▲ *Arx Fatalis*

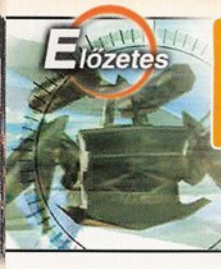
FPS szinten is domborít a Fishtank: az **Arx Fatalis** RPG lesz a javából, mely a műfajra jellemző összetettséget elegáns módon kombinálja a tetszetős kivitelezésű FPS perspektívával, s a sikerültebb fantasy regények báját idéző, fordulatokban bővelkedő cselekményszállal is. Több mint 50 spell, temérdek mellékquest, különleges látványeffektek — sansz mutatkozik, hogy az Arx Fatalis révén végre magunkhoz szólíthatjuk az első érdeminek nevezhető FPS-RPG-t. Itt lenne az ideje...



▲ *Car Tycoon*

Itt figyel még a **Car Tycoon**, mely az '50-es, '60-as évek Amerikájában szólít minket egy autógyár megalapítására, majd annak piacvezető pozíciójának megszerzésére. A stuff hűnek mutatkozik a Pizza Tycoonokból megismert, békebeli izometrikus megjelenítéshez, így az anyagtól elvárható összetettség áttekinthetőséggel, kényelmes kezelhetőséggel is párosul.

*by GyZ*



# Paradise CRACKED



## Mennyország Tourist

Remélem, megbocsátjátok nekem, hogy az E3 hírdömpingje (és saját lelkesedésem) következtében újra egy orosz fejlesztőgárda készülőfélben lévő anyagát mutatom be nektek — lévén ők nem nagyon képviseltették magukat Los Angelesben. Persze ezért valószínűleg nem is kéne mentegetőznöm, hiszen nem vagyok egyedül azzal a meglátással, miszerint ezek a kis orosz csapatok igazán nívós és ötletgazdag játékokkal rukkolnak elő mostanában. A MiST land igencsak ígéretes címe, a Paradise Cracked már többször is szerepelt a Hírek hasábjain — az egyébként is szimpatikus stuffot még vonzóbbá teszi az a tény, hogy immáron a srácok egy alfa-verzió formájában a nagyvilág (értsd: a beavatottak) elé tárták „gyermeküket", így már némi konkrétummal is szolgálhatunk nektek.

### Poszt-apokalipszis? Dehogy!

A játék sztorija a közeli jövőbe repít minket, amikor is az emberiség a túlnépesedéstől és az ökológiai pusztulástól szenved — ám néhány jó fejű tudós megalkotja a KiberAgyat, egy szuperkomputert, ami megoldani hivatott a globális problémákat, és túlnépesedett, szennyezett bolygónkat földi paradicsommá változtatja.

A KiberAgy mindenkit boldoggá tett. Az emberek legtöbb idejüket a számítógépes hálózaton lógva töltötték: beszélgettek, játszottak, szerelmeskedtek, vagy éppen horgásztak — persze mindezt virtuálisan. A gépek minden munkát elvégeztek helyettük. Olybá tűnt, az emberiség végül elérte az utópiát, amiről mindig is álmodozott...

Ám az általános jólét a fejlődés rovására ment. Az emberek megelégedtek azzal, amilyük volt, és a kutatások, felfedezések szükségtelenné váltak. A KiberAgy elemezni kezdte az emberiséget, és kénytelen volt levonni a keserű következtetést: a születési arány kritikus mértékre süllyedt, az emberek IQ-ja folyamatosan lett mind kevesebb és kevesebb — az emberi faj haldokolni látszott.

Ekkor a KiberAgy egy végső kísérletre szánta el magát, hogy felrázza a tespedő emberiséget...

A készítők maguk is bevallják, hogy a Paradise Cracked-et nem kis mértékben William Gibson és Philip K. Dick munkái ihlették, valamint olyan kasszasikerek, mint a Mátrix, a Szárnyas Fejvadász, vagy a Szellem a gépben.

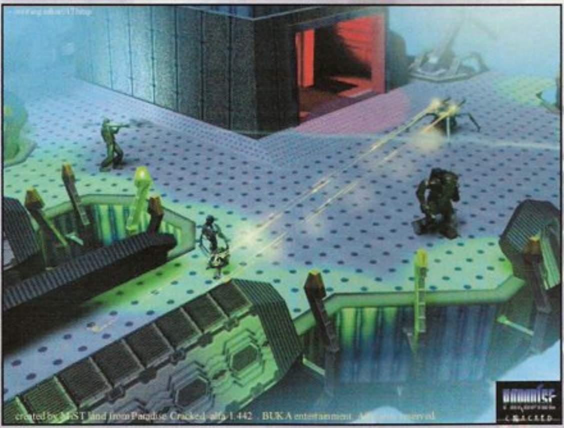
A programban ugyanis egy fiatal hackert alakítunk.

### Éljen a kibersebészet, avagy hogyan törjünk fel biztonsági rendszereket, és raboljunk titkos adatokat

Evil Islands, Desperados, Commandos, Paradise Cracked.

Hogy mi a közös ezekben a címekben? Hát kérem, a taktika! A Paradise Cracked ugyanis egy taktikai szerepjáték, ahol a fentebb említett módon mi — hackerként —, és hasonló kvalitású barátaink folytatjuk küzdelmes életünket egy cyberpunk, hi-tech univerzumban.






▲ *Most akkor ki lő kit???*

A helyszín egyetlen város, amely azonban 30 régióra tagolódik. A Város egy komplett multiszint rendszert alkot, ahol a tekintélyesebb emberek a felsőbb szinteken élnek. Az alsóbb szinteken ismeretlen fogalom az égbolt és a napfény — itt a szegénység és a nyomor az úr. Kétarcú birodalom ez, ahol a gyönyörű virtuális világ összemosódik a szörnyen méltánytalan társadalmi rendszerrel. Ebben a világban tengi hősünk egyszerű kis hacker-életét, mígnem egy szép napon rossz helyre nem nyúlkál virtuális kezeivel — a kormány tulajdonában lévő hálózat megpiszkálásával magára szabadítja a rendőrséget és a különleges erőket; jobb híján olajra lép.

A Paradise Cracked játékmenete négy epizódra tagolódik, melyek egyenként 5-8 mapet számlálnak — a Baldur's Gate-hez hasonlóan itt is szabadon mozoghatunk a Város szintjein. A végkifejlet adott, de hogy hogyan jutunk el odáig — az csak rajtunk múlik.

### Hogyan legyünk hackerek

A Város lakói két részre oszthatóak: NPC-kre és bérelhető karakterekre. Központi figuránk jellemzői a következők szerint alakulnak: erő, ügyesség, reakció (ezzel a tulajdonsággal ugyebár az X-Com óta nem találkoztunk), pontosság, bölcsesség, éberség, és műszaki ismeretek. Van bizonyos mértékű ellenálló képessége a különböző támadástípusokkal szemben (ütés, tűz, elektromosság, stb.). Partink tagjainak tulajdonságai a jól bevált sémákhoz hasonlóan fejlődnek: a teljesített questek és a lehentelt ellenfelek után kapják tapasztalati pontjaikat. Főszereplőnk képességei és tulajdonságai előre be vannak állítva, de a kezdetekkor némi plussz XP elosztásával némileg személyre szabhatjuk azokat. Amikor valamelyik fő tulajdonság fejlődik (szintlépéskor mi magunk dönthetjük el, hogy mit szeretnénk fejleszteni), egészségünk és akciópontjaink is növekednek.




A Paradise Cracked karakterei







azonban nem csupán tapasztalatok és képességek kombinációi — mind külön egyéniség, akik más és más módon kötődnek főszereplőnkhöz. Az esetleges negatív tulajdonságok ezáltal következőleg nem feltétlenül vonják maguk után, hogy az illetőt ne vegyük be csapatunkba.
Legfeljebb hat embert vehetünk fel csapatunkba a jelentkezők tucatjaitól, akiket aztán bármikor lecserélhetünk, ha arra szottyan kedvünk.

## Az ellenségem ellensége a barátom (?)

A Paradise Cracked igencsak bővelkedik kevésbé jóindulatú karakterekkel is: rendőrök, katonák, különleges ügynökök, robotok, és így tovább. Hőseinknek a kormány embereivel és a bűnözőkkel egyaránt le kell számolniuk. Ehhez elsősorban jó taktikára lesz szükség. A harc körökre osztott, és minden egyes mapen igen




nagy hangsúlyt kap — a program igen dicséretes módon követi figyelemmel karakterünk útját, így ha a történet alakulásának folyamán visszajutunk egy előzőleg meglátogatott helyszínre, az ott található ellenfelek már erősebbek lesznek, mint korábban.
A változatos ellenfelekhez változatos fegyverarmada dukál: ezeket alapvetően két nagy csoportra oszthatjuk. Az egyik a lőfegyverek — idetartoznak a különböző pisztolyok, puskák, gépfegyverek. A másik csoport a nehéz fegyverek: ezek a gránát-, és rakétavetők, valamint a nehéz-harciruházatba ágyazott különleges fegyverek.
A különleges fegyverek igen ritkák a játékban, és többnyire csak bizonyos speciális küldetések végrehajtásával juthatunk hozzá. Vásárolhatunk és

A ***MiST land*** fejlesztőgárdája 1997-ben alakult. Első projektük, az igen hangzatos Bestiary nevet viselő RTS kiadóproblémák miatt nem tudott megjelenni. Ezek után kerültek kapcsolatba a ***Buka Entertainment***-tel, akik a MiST land 1999-ben elkezdett fejlesztését, a Great Wars: Napoleon című játékot 2000. Októberében bevezették az orosz piacra. Azóta a Paradise Cracked készítésén munkálkodnak, emellett lokalizálási feladatokat is vállalnak (aki esetleg nem tudná, lokalizálásnak nevezzük azt a folyamatot, amikor egy adott ország nyelvére lefordítanak egy programot).




beültethetünk különböző kiber-implantátumokat is karaktereinkbe, ezáltal növelve hatékonyságukat, pl. egy mesterlövész jobban célba talál, ha látását egy chipset vezérli.
Ha valaki nem éri be a fegyverekkel, az akár járműveket, és robotokat is irányíthat — ha arra támadna kedvünk, lenyúlhatunk egy rendőrségi helikoptert, vagy akár — lévén hősünk hacker ugyebár — egy Mech irányítását is



magunkévá buherálhatunk.
Persze hiába hangzik mindez ígéretesen, ha a kezeléssel agyoncsapják az egészet. Szerencsére a Paradise Cracked kezelőfelülete a Warhammer hagyományait követi: a panelek csak kis helyet foglalnak el a képernyő sarkaiban.

## És miért jó ez nekem?!

Miért is? Lássuk csak: adott egy univerzum, leginkább a Szárnyas fejvadászhoz hasonló — megvettem! Baldur's Gate-es szerepjáték elemek? Jöhet! X-Comra hajazó, körökre osztott játékmenet? Ez is ínyemre való! Eddig tehát minden stimmel.
Már csak az a kérdés, milyen köntösbe bújtatják mindezt.
A Paradise Cracked a kor követelményeinek megfelelően full 3D-ben pompázik: minden szint komplex architektúrával és interaktív környezettel büszkélkedhet. Az engine támogatja a kamera szabad mozgathatóságát, illetve a ki, és bezoomolást. Színes fények, sok poligon, szóval minden, mi szem szájnak ingere. Sőt, mi fülnek ingere is, hiszen a program támogatja az EAX, DirectSound 3D, Aureal3D szabványokat is. Persze mindennek élvezéséhez a megfelelő vasra van szükség: PII 450 64 MB RAM és TNT2 ajánlott, de a sreenshotokat elnézve inkább valószínű, hogy ez




csak a minimum követelménynek fog megfelelni. Viszont mindezért remélhetőleg kárpótol majd minket a lenyűgöző látvány, a ritkaságszámba menő játékmenet, és a nagyon húzós zene, amit bárki meghallgathat egy részlet erejéig, ha letölti a játék trailer videóját.

## És hogy mikor jelenik meg?

Egy hónappal ezelőtt — vagyis már most csúszik (ezen persze már nem is érdemes fennakadni), de legjobb tudomásom szerint 80%-os készültségnél tartanak.
Szóval csak várjatok türelemmel...

*VargaB.*





*Íme egy újgenerációs Robotzsaru*

# STAR WARS Galaxies



## *Réges-rég egy messzi, messzi galaxisban...*



Kétség sem férhet hozzá, hogy Lukács György apánk fantazmagóriája, a Csillagok Háborújának birodalma az egyik legnépszerűbb sci-fi univerzum. Az alap filmeken kívül könyvek, akciófigurák, és minden, mi szemszájnak ingere kapható már, ami a témával kapcsolatos, és természetesen a LucasArts is ontja egymás után a Star Wars játékokat. Mostanában főleg az Episode I van terítéken — és talán éppen a film viszonylagos kiábrándító hatása nyomja rá bélyegét ezekre a termékekre, a siker ugyanis többnyire elmarad. A pech-széria valamikor a Force Commander bukása tájékán kezdődhetett — ez volt ugyebár az a 3D-s real-time stratégia, ami még a legvérmesebb SW megszállottakat is heves szemrángatózásra ösztönözte.

Lucasék azonban a megcsappant lelkesedés ellenére sem rettentek el a játékkészítéstől, és elmondhatom, igazi Star Wars játékdömpinggel próbálják helyreállítani megingott dicsőségüket. Ezek



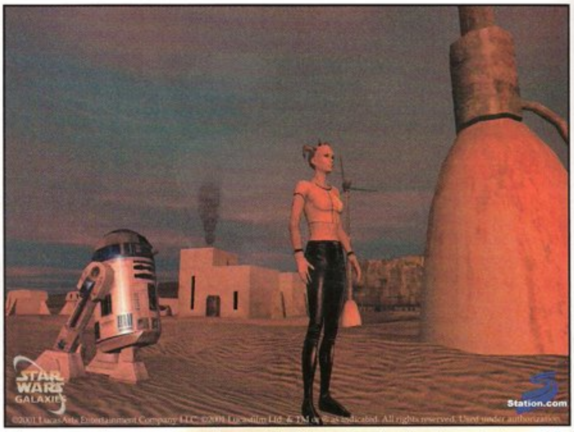
közül is igazi gyöngyszemnek ígérkezik a Star Wars Galaxies, amely az egész univerzumot átkaroló alkotás — egy MMORPG, avagy online szerepjáték. A fejlesztést igencsak szakavatott kezekre lett bízva, lévén a Verant Interactive (az Everquest alkotócsapata) már bizonyított az internetes RPG-k szűkös palettáján.

A Star Wars Galaxies univerzuma más MMORPG-khez hasonlóan több világra tagolódik — nevezzük ezeket egyszerűen csak galaxisoknak: minden egyes galaxis bolygók tucatjaiból áll. Ezen planéták közt ismerősek (Naboo, Tatooine) és ismeretlenek egyaránt lesznek, és mind bejárható, felderíthető. Egy-egy ilyen bolygó 16x16 km méretű — ez 35 %-kal nagyobb, mint az Everquest egész világa! Csak Naboo bolygóján tíz jól elhatárolt környezet járható be: füves mezők, erdők, ingoványok... A játékosok feladata ezen bolygók felderítése, bebarangolása, városok, közösségek kiépítése.

Egyik bolygóról a másikra időkiesés nélkül utazhatunk a főbb városokban található űrkikötőkön keresztül.



Akár még az is megtörténhet, hogy olyan jól ismert karakterekbe futunk a játékban, mint Vader, vagy Leia, így az atmoszféra tényleg tökéletessé válik. Küzdhetünk a birodalmiakkal, droidokat készíthetünk, vagy egyszerűen csak ücsöröghetünk valamelyik bárban valami fura, idegenek által játszott muzsikát hallgatva.



▲ *Igen vonzó zabrak hölgyemény — a háttérben a Tatooine-i naplemente és egy R2*

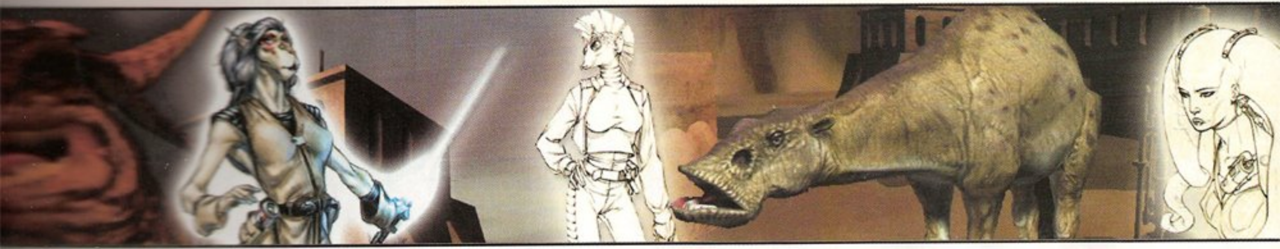


Az SW Galaxies-ben igen tág lehetőségeink vannak karakterünk megformálására: nyolc faj képviselői közül választhatunk, és szinte korlátlanul variálhatjuk ezek külső jellemzőit is, úgymint hajszín, hajviselet, bőrszín, ruházat, ilyesmi. Még a karakterek arcát is módosíthatjuk, torzítgathatjuk, hogy minél egyedi szereplőt alkossunk meg. A karakter-rendszer teljesen jártasság alapú — nincs rá lehetőség, hogy levágunk száz patkányt, és jól felnyomjuk valamely képességünket, majd újra levágjunk százat, és megint fejlesszünk. Különböző feladatokat és küldetéseket kell végrehajtanunk, hogy új, vagy fejlettebb jártassághoz jussunk. Ezeket a jártasságokat aztán tovább finomíthatjuk, illetve minél többet használjuk őket annál nagyobb fejlettségre teszünk szert bennük.

Ebből következőleg a harci rendszer sem hajaz az üsd-vágd-nem-rokon módszerre, sokkal inkább a taktikai érzékünkre



Bár a játék megjelenéséig még aludni kell egy párat, máris hírek kaptak szárnyra egy kiegészítővel kapcsolatban. A híresztelések szerint a készítésében olyan koponyák vállaltak részt, akik annak idején a Privateer és a Wing Commander fejlesztésénél jeleskedtek. Ezen kiegészítővel a markunkban képesek leszünk akár saját űrhajót is vásárolni - és ez ugyebár tudjátok mit jelent... Légicsaták, csempészkedés, birodalmi cirkálók kerülgetése, miazmás. Finooom!



## Választható fajok a Star Wars Galaxies-ben



**TWI'LEK**
A twi'lek faj képviselői az összes faj közül a leginkább „formázható", személyre szabható. Ráadásul a fején lévő nyúlványokkal kommunikálni is tud, amit csak egy másik twi'lek ért meg. Kifejezetten intelligensek!



**MON CALAMARI**
Ezek a lények felettébb mulatságos külsejű fazonok... a látszat ellenére azonban rendkívül intelligensek, és a víz alatt is képesek közlekedni. A Jedi visszatér óta tudjuk, hogy igen jó hadvezető válhat belőlük...



**EMBER**
Az emberi faj szokás szerint a legsokoldalúbb. Igen sok lehetőség van jártasságai fejlesztésére, ő az arany középút, akin megfelelően lehet alkalmazni az „ebből is egy kicsit, abból is egy kicsit" típusú karakterfejlesztési módszert.



**BOTHAN**
A bothanok eddig igencsak mellőzve voltak a Star Wars univerzumban, de most felderítheted a kultúrájukat. Nagyszerű felderítők és vadászok, szellemi és testi erejük tökéletes egyensúlyban van.
Épp ezért kiváló Jedi válhat belőlük!



**RODIAN**
A rodianok gyorsak, agilisak, és igen jól használhatóak fejvadászként, vagy harcosként. Megfelelő tréninggel jó felderítő, vagy akár Jedi lovag is lehet belőle. Fejvadászként igyekezzünk kerülni Han Solot☺



**WOOKIEE**
Erős, kitartó, okos és szőrös - így lehetne a legjobban jellemezni a wookiee-kat. Ezen faj képviselői igen lármásak, de hűségesek, és mindig kaphatóak egy kis csetepatéra. Igen sok közös vonást találni a wookiee-k és a hagyományos szerepjátékok „harcos" karakterei között.



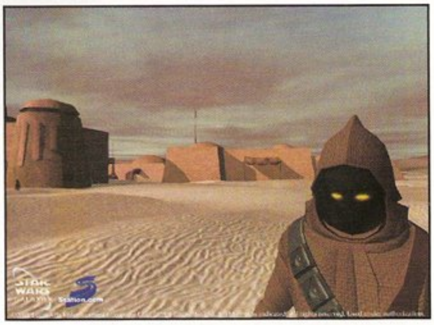
**ZABRAK**
Testfelépítésükben nagyon hasonlóak az emberekhez, de sokkal erősebb mentális képességekkel bírnak, megfelelően tréningelve akaraterejük igen magas szintre fejleszthető. Az arctetoválás mindennapos dolog náluk - már csak azért is, mert így tesznek különbséget a különböző zebrak törzsek tagjai egymás között.



**TRANDOSHAN**
Nagyon erősek, képesek a regenerálódásra, és utálják a wookiee-kat. Keményen meg kell dolgozni velük, míg lesz belőlük valaki, azonban nagyon jó harcosokat vagy felderítőket lehet nevelni belőlük.

[illegible] jártasságainkra lesz szükség — ám a játék ezen részéről még nem tudni túl sokat.

Persze nem muszáj a jók oldalára állni, sötét lelkűek akár a Birodalom csatlósaként is harcba szállhatnak a lázadó söpredékkel szemben, de választhatjuk a rögös Jedi-utat is, ha úgy szottyan kedvünk, és érzünk elég késztetést magunkban ahhoz, hogy sok fejlődéssel, kínnal-keservvel igazi Jedi lovaggá váljunk. Ehhez azonban tényleg rengeteg gyakorlásra és jónéhány jártasság kifejlesztésére van szükség — például az Erő használata, a lézerkard kezelése, ésatöbbi... Emellett a program a leendő Jedi lovagok minden cselekedetét figyeli, akár egy mentor, és ez alapján „büntet", vagy „jutalmaz" — míg szép lassan ki nem alakul, hogy a sötét, vagy a fényes oldal dicső vagy dicstelen képviselői leszünk. Hja kérem, rögös a Jedik útja...







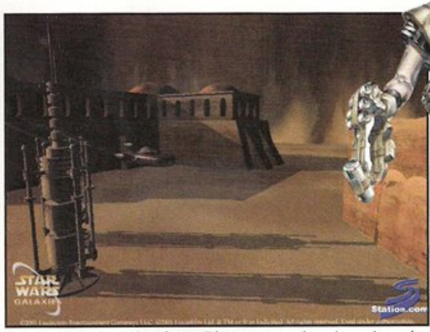
A gazdasági rendszer is elsősorban a karakterek jártasságaira épül majd: egy gyakorlott droid-szerelő, vagy egy jókezű űrhajó-karbantartó igen szép összegeket vághat zsebre, de széplelkűek akár olyan jártasságokat is kifejleszthetnek, mint a fodrászat — a játékosok szeretik egyedivé tenni karakterüket, és biztosak lehetünk benne, hogy fizetni fognak ezért a szolgáltatásért is. Nyithatunk boltokat is, ahova akár NPC alkalmazottakat is felvehetünk alkalmazottként.

A bejárható területek nagyságát figyelembe véve vásárolhatunk homoksiklókat is, hiszen a közlekedés igen fontos szempont a játékban — ugyanakkor akár mi magunk is nevelhetünk hátas állatokat, vagy vehetünk egyet valamelyik kereskedőtől.

És természetesen droidokat is vásárolhatunk — adott a lehetőség, hogy bizonyos alapfunkciókat egy scriptnyelv segítségével beléjük programozzunk: megbízhatjuk őket például azzal, hogy őrizzék a farmunkat,









amíg mi off-line vagyunk!

Mivel az univerzumban jónéhány faj található, így protokoll droidokra is szükség van, ha érvényesülni óhajtunk, vagy némely idegen faj képviselőivel üzleti kapcsolatra lépni.

Az Ultima Online-hoz hasonlóan itt is lehetőség van rá, hogy épületeket húzzunk fel. Ez több okból is jó, például ha nekilátunk építkezni egy kihasználatlan területen, az igen profitáló vállalkozás lehet. Ha felépítesz egy űrkikötőt a városodban, akkor az közvetlen összeköttetésbe kerül más bolygókkal — és így talán az alkatrészboltod forgalma is fellendül. Szinte mindent építhetünk, a Tatooine-ról ismert kunyhóktól kezdve a felfegyverzett bázisig, és ezeket saját ízlésünk által sugallva ki is dekorálhatjuk.





A Star Wars univerzum igencsak színes világ: hemzsegő fejvadászok, hatalmas űrhajók, változatos világok, egzotikus lények... ezt a világot életre kelteni nem kis kihívás. A fejlesztők épp ezért fabrikáltak egy saját, rugalmas engine-t a játékhoz. Ennek segítségével Naboo füves tájai igen hasonlatosra sikerültek a filmben látottakhoz: hosszú, dús gyep fedi a dombokat, együtt hullámozva a széllel. Olyan apró, de igen látványos (és profi) megoldásokra is lehetőség nyílt, mint például a karakterek mozdulatai szerint formálódó árnyékok; a dimbes-dombos táj a horizontba nyúlik és persze minden irányban bejárható — nem beszélve a deformálhatóságáról, például kráterek keletkeznek a robbanások helyén, így akár egy egész bolygót terraformálhatunk, hahaha...

Vagy vegyük például a Tatooine-t: a hullámos homokdűnéket, a kunyhószerű építményeket, amelyek fala a bump-mapnek köszönhetően olyan realisztikus, hogy legszívesebben megsimítanád a kezeddel. Akár egy olyan homokfutóba is beszállhatsz, amilyet Luke vezetett a legelső filmben. A fém alkatrészei csillognak a forró sivatagi napsütésben, és minden részlet tökéletesen kivehető: minden kezelőszerv, és minden egyes karcolás a fényezésen, amit a felpattanó kavicsok okoznak. Persze az engine a GeForce 3-at már most támogatja, de ez a megjelenítés lebutítható annyira, hogy nem annyira erős gépen is fusson — a fantasztikus screenshotokat elnézve azért erre kíváncsi leszek... az előzetes képek minősége ugyanis már-már fotó minőségű, ami nem is csoda, hiszen a fejlesztők igen magas poligonszámokkal dolgoznak: egy csillagromboló például több mint 100.000 poligonból épül fel, bár ez a méretei alapján érthető is...







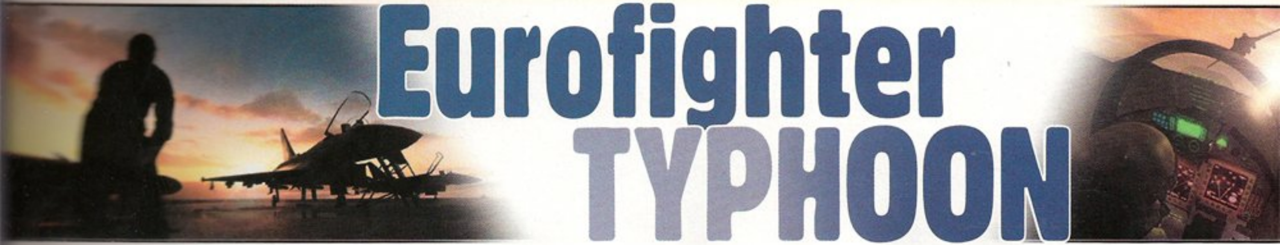


Nagyon úgy néz ki, minden együtt van ahhoz, hogy a Star Wars univerzum eddigi legkiforrottabb játékát tudhassuk magunkénak — majd úgy egy év múlva, amikor megjelenik. És az után is, hiszen a tervek szerint folyamatosan kerülnek majd kiadásra a különböző kiegészítő szettek és pakkok. Mindenesetre a képeket elnézegetve, és annak a felvillanyozó tudatnak a birtokában, hogy a fejlesztés mögött egy igazán profi és szakavatott gárda áll, szinte biztos vagyok benne, hogy a Star Wars Galaxiesben nem fogunk csalódni.

Addig is az Erő legyen veletek!

*VargaB.*


A HÓNAP JÁTÉKA
2001. JÚNIUS
EUROFIGHTER
TYPHOON



# Eurofighter TYPHOON

## Kevesebb billentyűvel már nem lehet repülni!



A Eurofighter Typhoon egy fegyverrendszer szimulátora, aminek eredetijét is pilóták tervezték pilótáknak. Ahogyan azt Keith Hartley a Eurofighter Typhoon tesztpilótája megfogalmazta: „ez a szimuláció olyan közel van a valósághoz, mint amennyire a játékos a monitorhoz”.

Az ellenség legyőzésében nem lehet akadályozó tényező a saját repülőgép szeszélyeinek kiszolgálása! Ez a vezérelv — amit a készítők maguk elé tűztek és szem előtt tartottak — és erre utalok az alcímben is.

A Eurofighter Typhoon-ban a játékosnak lehetősége nyílt arra, hogy zavaró tényezőktől mentesen koncentrálhasson ellenfeleire. Ha szereted magad az égre kínlódni, és izzadva küszködni azért, hogy ott is maradj, akkor válaszd a Fly-sorozat valamelyik tagját, és jól elleszel vele. Egy modern, századfordulós váltótípustól azonban ennél már jóval többet vár az ember. Felejtsd el végre, hogy a nyakadban lötyögő száladat sebességmérőnek használva vezetsz egy kezdetleges gépmadarat! Te a XXI. században élsz, ahol a pilóta nem más, mint egy operátor, aki a „számítógépébe” ülve felügyeli azt. Repülőgéped olyannyira könnyen vezethető, hogy akár repül maga is, sőt előre kitalálja a gondolataidat, de csak azért, hogy a fedélzetén kuksoló mókus kobakjában ne járjon más, mint a „hogyan tudom begyűjteni a legtöbb bónuszpontot” — gondolat.

Bármilyen csodamasinát is kaptál azonban a fenekéd alá, szükséged lesz a vagányságra, leleményességre, keménységre és bátorságra és mindarra a jó tulajdonságokra, melyet harcos őseidtől a génjeidben hordozva örököltél. Nagy balhé van gyerekek! Lekerült a műsorról Irak, Koreában még nem készül felrobbanni a sutyiatombomba, hát mit gondoltok ki lett a régi-új „főellenség”? Alig merem kimondani: a spájzban már megint itt vannak az oroszok!

Bocs! Nem akartalak sokkolni, de hát ez van! Ha elolvasod a kerettörténetet, be fogod látni, hogy ha most győzni tudsz, neved tovább fennmarad a történelemkönyvekben, mint példának okáért a nándorfehérvári ütközet hőseinek neve, és talán lassabban fogja elfelejteni Európa, mint illett volna akár Hunyadi Jánosét.



### A story

Történt vala — kezdem kobzos énekem — hogy Szentpéterváron egy bombában jól működött a gyújtószerkezet. A bomba hagyta elszabadulni indulatait, és a benne felhalmozott temérdek energiát — repeszeit világgá engedve, azok megtalálták a szerencsétlen áldozatokat, és úgy esett, hogy 18 ember aznap este már nem ment haza.

Az erőszak erőszakot szül — tanították egykor egy békésebbnek hitt világ pedagógusai, s hogy tanuk mennyire igaznak bizonyult álljon itt tanúságul: az orosz kormány azonnal összevonta csapatait a litván- lett- és észt határok mentén. A csapatösszevonást — az izgalmi állapotba került tábornokok túlbuzogták, mely buzgást egyéb tettek is követték! A taktikai megelőző csapások az égből bombaesőt hullattak — követve a szemet szemért, fogat fogért elvet — 18 embert jobblétre szenderítve valamint 200-at megsértve önérzetében és testi épségében kórházi ápolásra kárhoztattak. Természetesen valakik úgy gondolták, hogy ez sem maradhat megtorlatlanul, és mielőtt észbe kaphatnánk, már a negyedik terrortámadáson vagyunk túl egy héten belül. A robbantásokért az észt „Frontvonal” terrorszervezet a felelős — legalábbis a látszat alapján...

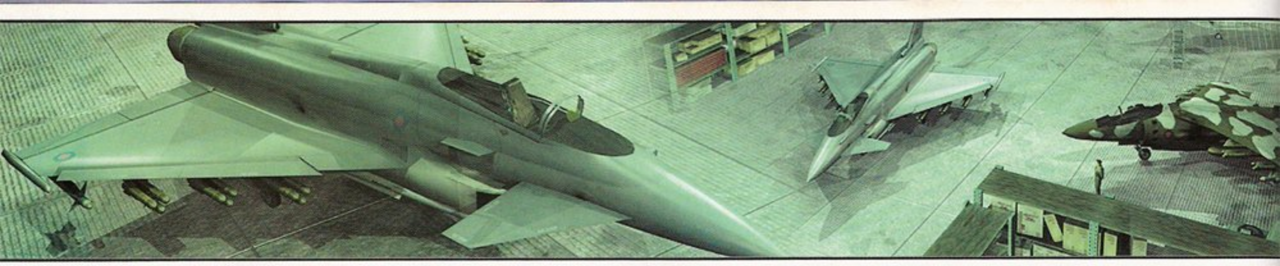


A támadásokat természetesen mind Moszkva, mind pedig a világszervezetek elítélték, miközben a színfalak mögött beindult a gépezet és lázasan kutatták egymás valódi szándékait. Kezdett a híg tej grízesedni, miért is ne? — a móka közepén csak a brahi kedvéért még a Balkán is elkezdte árasztani magából a lekozmált szagot. Mindenki azt hitte, hogy az oroszok a csomómentes tejbepapit szeretik, és keményen fellépnek a Balkánon növekvő nyugtalanság ellen. Ők azonban most a gyorsabb kavarás, és a gázláng takarékra vétele helyett egészen mással voltak elfoglalva (a gríz pedig összeállt csomókba, az edény alján a túlhevült tej odasült annak falára, és bűzt facsarva immár valóban lekozmált)...

A NATO többször is kifejezte aggodalmát a szovjet tankok, és tüzérségi lövegek összevont csoportosítása miatt a három államocska (észt, litván, lett) határainak közelében. Amerika (vevő volt a dezinformatív híresztelésekre) különböző forrásokból származó értesülésre hivatkozva, állította, hogy az oroszok most már alig leplezett szándékkal Riga, és Daugavpils elfoglalására készültek. A fehérház szóvivője, sajtótájékoztatóján elmondta — a külügyi tárca számos kísérletet tett a párbeszéd kiépítésére, mégsem jött létre kapcsolat az amerikai elnök, Helena Campbell, és az orosz vezető, Vladimir Chizhikov között.

Hát akkor durcizzunk be mi is, elvégre egy hölgyet sértettek meg! És a hangulat kedvéért kezdjünk el rémeket látni, amitől az ellenfél is majdcsak berémül! Az amerikai légi-bázisokon Németországban riadókészültséget rendeltek el.





## EFA

Az EFA (European Fighter Aircraft = európai vadászrepülőgép) - program tulajdonképpen azzal kezdődött, hogy a brit repülőipari óriásvállalat, a British Aerospace (BAe) időben felismerte, hogy az 1990-es évek második felében, az ezredforduló tájékán az európai az európai NATO-országok légierejében számos elavult harcirepülőgép-típust kell majd újjal felváltani.
Ennek nyomán a BAe az 1980-as évek első felében hozzákezdett egy kísérleti programhoz, melynek célkitűzése az volt, hogy az elavuló nagy mennyiségű vadászrepülőgép felváltására alkalmas perspektív típus kialakításához elvi alapokat és gyakorlati tapasztalatokat szerezzen.
A létrehozott EAP (Experimental Aircraft Program = kísérleti repülőgépprogram) típusjelzésű kísérleti vadászrepülőgép 1986 augusztusában repült első alkalommal. Az EAP-programhoz már a kezdetben csatlakozott a német Messerschmitt —Bölkow-blohm, az olasz Alenia, majd a spanyol CASA repülőgépgyár is.
1988 végén a laza együttműködést konkrét szerződések váltották fel. A megállapodások céljaként a négy a négy szerződő fél az EFA elnevezésű, többcélú vadászrepülőgép, valamint hajtóművének és fegyverzetének közös kialakítását határozta meg azzal, hogy az EFA, mint ezredfordulós váltótípus az 1990-es évek második felére-végére sorozat-gyártható legyen. A megállapodások szerint az EFA-programban beszállítóként a brit és a német repülőipar egyaránt 33%-ot, az olasz 21%-ot míg a spanyol 135-ot képvisel. Az előzetes megrendelések szerint Nagy-Brittannia igénye 200, Németországé 160, Olaszországé és Spanyolországé pedig egyaránt 100 db EFA-repülőgép lett volna. Egy későbbi hír szerint Nagy-Britannia 250, Németország 140, Olaszország 100, míg Spanyolország 87 EF-2000-es beszerzését tervezi.



Parancskihirdetéskor a katonáknak felvázolták Oroszország Kelet-Európa lerohanására tett előkészületeit. Számadatok hangzottak el a sok ezer katonáról, akik lába alatt már ég a talaj és alig várják, hogy megindulhassanak, de most már nemcsak a kis államok határait átlépve, de készülve a lengyel anyaföld megszentségtelenítésére is.



Moszkva továbbra is tagadta a vádakat, és arra hivatkozott, hogy csapatmozdulatai csupán egy átfogó hadgyakorlat részei. Ezzel szemben az analízisek kimutatták, hogy Oroszország az említett államok bekebelezését tervezi, miközben egy ördögi tervvel így próbálja lecsendesíteni a balkáni forrongó indulatokat. Egyre nyilvánvalóbb, hogy a térségben kialakult bonyolult és baljóslatúhelyzetért közvetlenül Moszkva a felelős.

A térségre szegeződött műholdak ráadásul titkos orosz fegyvereket is felfedeztek az övezetben. A brit hírszerzésnek köszönhetően az sem maradhatott titokban, hogy az oroszok egy kémhajója a NATO által ellenőrzött izlandi vizeken végzett folyamatos adatgyűjtést. A norvég légierő továbbá felfigyelt az oroszok balti-tengeri kikötőiben felfokozott aktivitására, amely csak tovább növelte a bizalmatlanságot.

Nem maradhatott rejtve az a konvoj sem, amely egy kilométeres hosszával hívta fel magára a figyelmet. Mindenki azt találgatta, hogy egy jövőbeni űrjármű vagy egy szupertitkos új rakéta tartozékait szállították-e küldetésük részeként. A NATO attól tartott, hogy ez már elviselhetetlen mértékben veszélyezteti Európa biztonságát.

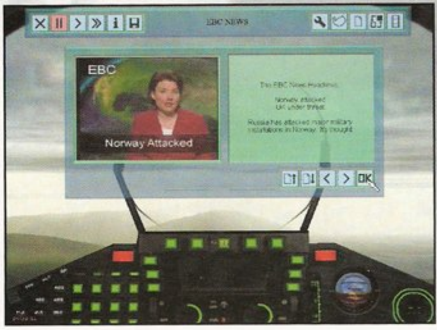
A kronológiai felsorolást most Jon Stevens tudósító jelentésével szakítjuk meg:
„Itt vagyok a Királyi Haditengerészet Broadword nevű hadihajójának fedélzetén. Több orosz hajót is megfigyelhettünk az elmúlt napokban, amelyek az informátorok szerint különböző — ma még nem azonosítható felszereléseket szállítottak az Izlandi vizek felé. Egyes szakértők úgy vélik, hogy ezek a provokatív lépések egyelőre csak arra valók, hogy felmérjék a NATO reakcióit, és reakcióidejét, valamint a készenléti erők nagyságát".

Bárcsak igaza lett volna Mr. Stevens!

Ugorjunk az időben egy kicsit! A lengyel szárazföldi erők eltökélten, félelmet nem ismerve szálltak szembe a rájuk törő ellenséggel. Történelmük során nyúzta őket a tatár, a német és most másodjára kóstol beléjük a keleti szomszéd — hatalmas sebeket ejtve rajtuk. A lengyel légierő képtelen volt állni a sarat, mivel az elavult orosz gépek cseréje késlekedést szenvedett — elsősorban anyagi okok miatt. (Urak! Ti urak! Hol voltak akkor a segítő kezek)? A szenvedéseket látva az Egyesült Királyság, mozgósítást rendelt el, hogy felkészüljön a segítségküldésre.
A NATO országok hadat üzentek Oroszországnak, (wow!) amiért merészelte megtámadni egy tagállamát. A térségbe jelentős számú légierő és szárazföldi csapat küldéséről állapodtak meg. Az USA elnöke Helena Campbell a NATO elhatározását egy provokációra adott válaszlépésként értékelte, hangsúlyozva egyben az orosz lépés minden ésszerűséget nélkülöző mivoltát. A brit miniszterelnök Edward Petersonaki megbizonyosodva az Egyesült Államok egyetértéséről, végre elrendelte összetoborzott katonáinak bevetését a konfliktusokkal terhelt övezetbe.
Mindeközben a fővárostól, Varsótól csupán egy órányi vonatozásra, vagyis 70 km-re nyomultak előre az orosz csapatok. A német, angol és amerikai repülőgépeket felemelték a németországi bázisokról. Angliában kihirdették a legmagasabb készültségi állapotot. További tartalékosokat hívtak be, és mozgósításra kerültek a területvédelmi csapatokat is.

Több mint száz hajó futott ki Oroszországból, hogy elfoglalja Izlandot. Az erős flotta, a híradások szerint









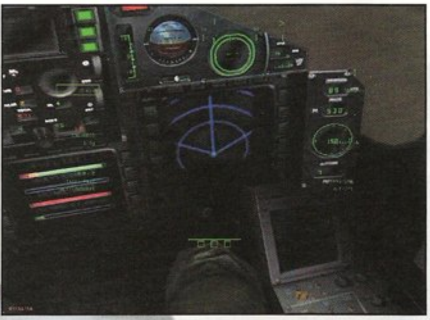

bombázókból, szállítóhajókból és partraszálló egységekből, légpárnás járművekből és helikopterekből állt. Katonai szakértők azonnal átlátták a helyzet komolyságát és riasztották a NATO vezetését, hogy amilyen gyorsan csak tud, reagáljon erre a hívásra. A kelet-európai helyzet azonban akadályokat gördített a gyors intézkedés útjába.

Az izlandi miniszterelnököt felhívták az Észak-Atlanti flottától. Ismertették vele az ICEFOR korlátozott képességeit és szóba került az elit Typhoon csapat is, de arra a következtetésre jutottak, hogy egy ilyen erejű támadás kimenetelének végkifejlete teljességgel kiszámíthatatlan.

Közben Bob Harris jelenti Izlandról: „A hangulat nagyon eltökélt, és a siralmas esélyek ellenére mindenki felkészült a támadók visszaverésére. A helyzet súlyossága ellenére a NATO vezetői képtelenek voltak kielégíteni az igényeket, a csapatok ennél fogva igen felpaprikázottak. A körülmények ellenére elszántak a hősies küzdelemre. Sokak szerint a NATO cserbenhagyva őket kivonult Izlandról, míg mások azt mondják, hogy az ICEFOR felkészült és maga is képes megvívni ezt a háborút. Minden, amit tehetünk, hogy várunk! Bob Harris, Reykjavik, Iceland".

## Eurofighter Typhoon az újgenerációs szimulátorprogramok első képviselője?

A Eurofighter Typhoon egy teljesen újfajta repülőgép-szimulátor. Át kell esned egy gyors kiképzésen, ahol még élvezheted is a nyugodt-békés élet utolsó pillanatait, majd átverekedve csapatodhoz repülhetsz bevetésről-bevetésre a kötelék bármelyik pilótája, de most a példa kedvéért Lars „Chef" Borgvall személyében, míg utol nem ér — sorsodat beteljesítve a fekete kaszás.

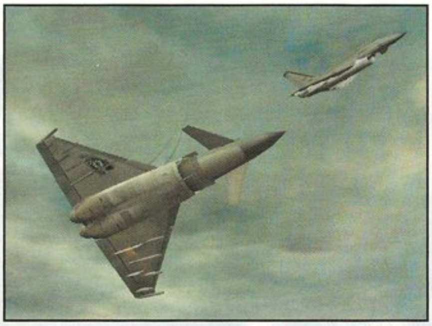


Mielőtt belépnél a színházba, ki kell választanod hat pilótát. Ők fogják alkotni pindurka csapatod. (Borzasztó arcok, én inkább fotókat tettem volna a helyükre)! A csapat szó azonban itt nem kísérőgépet, vagy egyéb, a kötelékben elfoglalt helyet takar. Valamennyi kiválasztott másmás repülőterén fog települni a szigetnek. Ők fogják a vállukon hordozni Európa jövőjét, ezért nagyon meg kell gondolnod, hogy kiket osztasz be a kiemelkedő tulajdonságaik alapján. Készülj rá, hogy kemény elvárásoknak kell majd megfelelniük. Az egyik pilóta gyengébb tulajdonságait kiegészítheted a másik erősségével! Mindenféleképpen törekedj tehát arra, hogy a legjobb kombinációban állítsd össze a válogatottat!

Amikor elkezded a játékot, állítsd a lehető legkönnyebbre a Helpablakban. Itt tudod a különböző könnyítéseket elérni és a képességeidnek megfelelő szintre hangolni a játékot.

Az egyes bevetések között az Officer's Mess-ben fogod kipihenni a repülés fáradalmait. Békeidőben innen fognak folyamatosan szólítani, innen indulsz az eligazításra, majd a gyakorló feladatok végrehajtására. Ezekről a feladatokról azonban soha nem fogod előre tudni, hogy mikor élesek és ténylegesen mikor „csak" gyakorlatok, a pillanatnyi politikai helyzetet figyelembe véve bármikor gonosz valósággá válhatnak — így keményítik, ill. tartják formában lelkedet is a parancsnokaid.

Mielőtt a saját élményeimről kezdenék beszámolni, nézzük kívülről szemlélődve, mi történik Lars „Chef" Borgvall-lal a személyes közbeavatkozásunk nélkül! Először is egy lazának ígérkező (CAP) őrjáratra osztják be, amelynek során egészen közel kerülhet a frontvonalhoz. Összecsapásra még nem gondol senki, de már valószínűsíthetően szemtől szemben is farkasszemet fog nézni az agresszorok fegyvereivel.





A minden felszállást megelőző eligazítás itt nem arról szól, amit eddig megszokhattál. Nem tömik tele a fejed mindenféle adattal, aminek aztán a felére sem emlékszel, hanem inkább csak a hangulatát próbálja meg átadni a program. Gyakorlatilag itt, még ha akarnál sem jutnál hozzá egy fia információhoz sem! Húzd fel az overallod zipzárját, és indulj neki bátran, a gépedbe táplálva már úgyis ott lesz minden szükséges adat. Foglald el helyed a kabinban, a műszakiak mindent előkészítettek már. A függesztési pontokon fixen kapod a javadalmazott fegyverzetet (nem te fogod eldönteni, hogy mit vihetsz), és az üzemanyagtartályaid is csurigtöltve várják az indulást. De visszatérve a példánkhoz: Lars nem sokára kigurul a kifutópálya végére, majd végigszáguldva rajta elemelkedik a jeges izlandi szélben a mocskos szürke ég felé. Az új pilótát kezdetben segíteni fogja a pop-up help, amely szüneteltetve a játék menetet, tájékoztatást ad pl. a kezelendő billentyűkről (feltűnően keveset kell használnod a megszokottakhoz képest!), és segít a levegőben tartani drága harceszközödet.

Lars miután már egy órája járőrözik, utasítják, hogy vegye az irányt egy légpárnás jármű felé, amely feltételezhetően utánpótlást szállít az ellenséges csapatoknak. A Eurofighter sokoldalúságának köszönhetően Chef-nek nem jelenthet gondot, hogy otthagyja az addig kijelölt útvonalat, remek kommunikációs rendszerének köszönhetően azonnal váltani tud a pillanatnyi helyzet által követeltekre és a megadott irányban rövidesen megtalálja a keresett objektumot.

Lars amint a légpárnás lőtávolságába ér, kilő egy irányított rakétát, amelyet figyelmesen követ az MFD-én — a sárga kis pont

### Feladat, követelmények

Az új gép feladat meghatározásakor az 1980-as évek második felét jellemző katonai helyzetből indultak ki. Az alapvetően légvédelmi elfogóvadász és kiegészítőleg támadófeladatokra is alkalmas harci repülőgéppel szemben támasztott legfontosabb követelményként szabták meg, hogy képes legyen eredményesen leküzdeni, megsemmisíteni az egykori Szovjetunió akkor létező legkorszerűbb és kifejlesztendő vadász-, vadászbombázó és bombázó repülőgépeit.

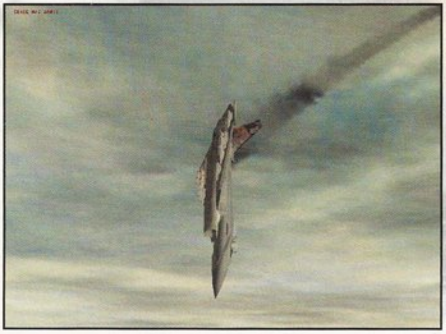
Az EFA típust együléses, hang alatti és hang feletti sebességgel való légi közelharcra, ill. látóhatáron túli célok elfogására egyaránt alkalmas olyan harci repülőgépként kívánták kialakítani, mely a kedvező aerodinamikai formája és nagy tolóerő-tömegerő viszonyszáma eredményeként gyorsan képes áttérni a szubszonikus sebességről a szuperszonikusra és fordítva.



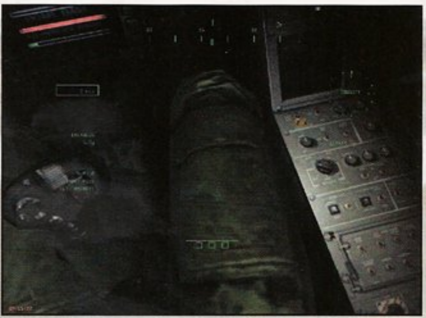
## Elrendezés, szerkezet

Az EFA aerodinamikai elrendezését tekintve a két másik nyugat-európai vadászrepülőgép-váltótípushoz, a francia Rafale és a svéd Gripen tipu-sokhoz hasonlóan, kacsa (elő-szárnyas) elrendezésű konstrukció. A magassági kormányként szolgáló — teljesen elfordítható — trapéz formájú kacsaszárnyak a törzs két oldalán, a pilótaülés mellett, vagyis jóval az alsó elhelyezésű, delta formájú félszárnyak előtt — a törzsközépvonalhoz kissé közelebb, tehát a szárny síkjánál magasabban — kaptak helyet.
Röviden és leegyszerűsítve azt lehet mondani a kacsa elrendezésről, hogy eredményeként számottevően növelhető a hangsebesség feletti repülőgépek sebességtartománya, vagyis a 2M csúcssebesség mellett igen alacsony lehet a minimális, ill. a fel- és leszállási sebesség, fokozható a gép manőverező képessége, vagyis sebesség, magasság és irányváltási tulajdonsága, fordulékonysága, kormányozható-sága.
A félszárnyak az íveltség növelése érdekében lehajtható orrésszel (orrsegéd-szárny) illetve nagy méretű fékszárnyakkal rendelkeznek, s a kilépőél törővéghez közel eső részénél olyan kombinált csűrő-kormányokkal, melyek mintegy „besegítenek" a kacsa előszár-nyak által végzett magassági kormányzásba is. Ezt a megoldást a nemzetközi szak-irodalom „flaperon"-ként említi.
A hajtóművek levegőbeömlő nyílá-sait egymás mellett, a törzs alsó részén alakították ki. A függőleges vezérsík és a hárompontos orrkerekes futómű szokványos elrendezésű.
Különösen korszerűnek tekint-hetők a gép szerkezeti anyagai. A váz-elemek természetesen fémből, alumínium-, acél-, ill. titánötvö-zetekből készültek. A törzs borí-tóelemeinek azonban csak 15%-a fémszerkezet. A borítás mintegy 70%-a grafitszál erősítésű epoxiból készült, 12%-a üvegszállal erősített műanyagból, 3%-a pedig más anyagból. A fém borítóelemek között is alig található szokványos alumí-niumötvözet, az előszárnyak, a csűrőkormányok és még néhány kisebb szerkezeti elem borítása titánötvözet, míg a szárny és a függőleges vezérsík belépőél-borítása alumínium-lítium ötvözetből készül.
A műanyag borítás jelentős mértékben járul hozzá a gép üzemeltetésének gazdaságosságához, melyben elsődleges a mintegy 6000 órás üzemidő - ez nagyjából 30 évet jelent -, s másodlagos az alacsony az alacsony munkaigényű fenntartás: 1 repült órához mindössze 9 munkaórányi karbantartás szükséges (összehasonlítva az igen korszerűnek számító F/A-18-as repülőgép esetében 27,5 munkaóra az 1 repült órához tartozó karbantartás ideje).

lassan közelít a védtelenül maradt szállítójármű felé. Tudja a végeredményt, nem először fogja látni rakétafegyverének hatóerejét. Nagy ívben nem érdekli, hogy azon a vacakon emberek is tartózkodnak, számára a célpont, csupán egy lélektelen gépezet. Mélázásra amúgy sem hagynának neki időt, mert váratlanul riasztást kap — a közeli ellenséges repülőtérről feltehetően őrá emeltek fel egy repülőgépet. A HUD-ra nézve már látja is, hogy az oroszok egy Szu-27-est küldtek, a légpárnás flottilla védelmére. Bár a Flanker elvileg nem lehet komoly ellenfele egy Eurofighter Typhoonnak, azért azzal is tisztában van, hogy semmiképp sem szabad alábecsülni az ellenfelet. Közel-légiharcban azt mondják, hogy még most sem akad párja! Talán akkor nem kellene túl közel engednie magához — villan benne a gondolat, de a Szuhoj pillanatok alatt odaér, és a tizedmásodperccel késve kilőtt AMRAAM éppen ezért nem is talál. A Szu-27-es pilótája sem ma kezdte szakmáját, ficánkolva kényszeríti gépét a legvadabb manőverekbe, miközben megpróbál Chef gépének hátába kerülni.



Lars beveti legcselesebb trükkjét, melyet oktatói éppen ilyen esetekre dolgoztak ki — és amit oly sok repült órán át gyakorolt, majd ismét egy rakétát indít. Bár telitalálatot most sem sikerül elérnie, ezennel már több sikerrel jár. A rakéta az ellenség közelében robban, és repeszei megsértik annak hajtóművét, amelyből elkezd áradni a füst, majd lángnyelvek nyalják körbe a kecses gép egész törzsét. Hirtelen azonban Lars arcára fagy a mosoly, mert érzékeli, hogy befogta egy másik gép, amely eddig lesipuskásként bújt meg a domborzatban valahol!



A robbanás alaposan megszabdalja Lars repülőgépét, többek között az üzemanyag rendszert is, így nem marad más lehetőség, mint hogy mélyrepülésben menekülve érjen biztonságos szövetséges terület fölé. Annak ellenére, hogy gépe nem stabil, és egyre nehezebb vele repülni, sikerül visszavergődnie a biztonságos szövetséges erők által védett terület fölé.
Fellélegezhet, de gépe olyan szinten kezd életképtelenné válni, hogy nincs más választása, Chef katapultál, majd ejtőernyőjén himbálózva biztonságosan ereszkedik tovább a talaj felé. A kereső-mentő helikopter még azelőtt a helyszínre érkezik, mielőtt lenne ideje alaposabban körbenézni.

Ahogy azt Larstól elvártuk, túlélt egy közeli találkozást az ellenséggel. A repülőgép megsemmisülése komoly veszteséget jelent a szövetségeseknek, de egy pilóta elvesztése még súlyosabb lett volna. Lars a SAR-csapatban fog regenerálódni, és rövidesen visszatérhet csapatszolgálatra.

## Személyes tapasztalatok

Az Eurofighter Typhoon (ET)-ben mint erről érintőlegesen már esett szó, egyszerre 6 pilótát is irányíthatsz, cserélgetve a szerepeket akár bevetés közben is. A történet Izland szigetén játszódik a 21. század elején. Az ET-ben kombinálódnak a II. világháború által nyújtott keresd, és pusztítsd élvezetes kergetőzései az ötödik generációs vadászgépek erejével, kényelmével és az elődökhöz képestmár-márfantasztikusképességeivel.
A háború — ahogy azt már a kerettörténet ismertetésében is összefoglaltam, a volt Szovjetunióban kezdődik, és onnan terjedt át Európába. Számomra egy kicsit zavarosnak tűnik, hogy a balkáni hőzöngések következtében hogyan válik Izland a

EUROF
TYP

konfliktus középpontjává, de ezen talán most jobb nem filozofálni, mivel a szimulátor rész szempontjából teljesen mindegy, hogy mik voltak a kiváltó okok. A lényeg, hogy Izland stratégiailag nélkülözhetetlen, ugyanakkor elszigetelt a NATO erők többségétől. Ennél az oknál fogva alkalmas arra, hogy a figyelem középpontjába kerüljön, és egy teljesen új környezetet biztosítson a már lerágott csont szintjére degradált többi helyszín között. Újszerű megközelítése a problémának az is, hogy a Typhoon pilóták egy

## Fegyverzet

A géptörzs, valamint a félszárnyak alatt összesen 13 felfüggesztő csomópontot alakítottak ki. Közülük háromra tüzelőanyag-póttartály is szerelhető.
Az EFA beépített fegyverzete egy 27 mm űrméretű gépágyú, míg a félszárnyak és a törzs alatti részben besüllyesztett felfüggesztő csomópontokon 8 db AMRAAM (AIM-120) közepes hatótávolságú és a 4 db ASRAAM (AIM-132), ill. 4 db Sidewinder típusú, rövid hatótávolságú irányított légiharc-rakétát hordozhat. A gép földi célok elleni rakétákkal valamint hagyományos és lézerirányítású légibombákkal is felszerelhető, továbbá légi utántöltésre szolgáló fogadóberendezéssel is rendelkezik. A légi- és felszíni célok elleni fegyverek természetesen kombinálhatók. A hordozható fegyverzet tömege a gép legnagyobb felszálló tömegének közel egyharmada.





maroknyi csapatának kell felvennie a harcot az agresszorok ellen. Minden esetre egy biztos: ez a felállás hősies küzdelmet és jóval nagyobb felelősségtudatot vár el az eltökélt megszállók ellen küzdő játékostól. Kiválasztottnak érezheted magad, aki a kezében tartja Európa békéjének a kulcsát.

A játék — tapasztalni fogod magad is — inkább a pilóta adottságait, és szerzett képességeit helyezi előnybe, a technikai tudással szemben. (A szimulátor-műfajért eddig kevésbé lelkesedők is találhatnak benne örömöt). A játék békeidőben kezdődik — megadja

GHTER
OON

a lehetőséget számodra, hogy gyakorolj, és összeismerkedj az új típussal. Európában végzel majd rutinfeladatokat, mielőtt elrendelik a legmagasabb készültségi fokozatot. Ez még időben azelőtt történik, mielőtt az invázió első jelei megmutatkoznának, és mielőtt elszigetelődnél a NATO fő erőitől.

Amikor az invázió teljes erővel megindul, addigra képzett pilótaként kell készen állnod a különböző nehézségek leküzdésére.

A hosszú bevezető intrót (Typhoon Demo Mode) érdemes huzamosabb ideig szemre vételezned. Itt találkozol először a programban szereplő típusok egy részével, (Szövetséges repülők: Apache, C-17 Globmaster, CH-47 Chinook, JAS-39 Gripen, Harrier, C-130 Hercules, Lynx, Sea Harrier, Tornado, Viggen,

Ellenséges típusok: An-225 Mriya, Su-27 Flanker, Mi-26 Halo, Mi-24 Hind, Il-76 Candid, KA-50 Hokum, MiG-27 Flogger, MiG-29 Fulcrum, Szu-25 Frogfoot, Tu-22 Backfire), helyszínekkel és sajnos előre vetítve a vidék zord időjárásával is (ritkán fogsz gyönyörködni a napsütötte táj szépségeiben — de azért elő fog fordulni olyan is). Már itt felfedezheted a gépek jó minőségű ábrázolását külső nézetben (az orosz típusok és a Typhoon tökéletes), bár a Viggen lapos, papucsorrával nem vagyok elégedett. Ha azt mondom, hogy a gépekről csak a markánsabb koszcsíkok hiányoznak, azt hiszem elég lesz jellemezésül. (Az USAF külsőnézeti képeit azért nem fölözi)! Izgalmas légi csatákat és eseménydús csapatmozgásokat figyelhetsz meg a kb. 20-25 perces periódusidejű filmecskében.

A játékba lépés előtt először is meg kell adnod egy nevet ahhoz, hogy a nem szokványos, nevezhetem akár újszerűnek is főmenübe juss. Új játék békeidőben, új játék háborús időben, a mentett játék betöltése, és a többjátékos mód a látható választék. A nem láthatóakat a fejlécben szereplő ikonokon keresztül fogod elérni, akár a gép fedélzetéről is. Baloldalon: Kilépés, Játék szünet, Normál játéksebesség, Időgyorsítás (szükséged lesz rá, főleg az első időszakban), Játék információ és a Játék mentése. Jobb oldalon: Opciók (kissé szegényes, többet is el tudnék viselni), Taktikai térkép, Küldetés meghatározó, Pilóták áthelyezése, és Háborús riportok (TV-híradó a pillanatnyi politikai ill. háborúshadmozdulatokról).



## Hajtómű, avionika

A törzs hátsó részében két kétáramú, gázturbinás, utánégető szerkezettel ellátott EJ200 típusjelzésű sugárhajtóművet helyeztek el. A nagy tolóerejű, alacsony fajlagos fogyasztású, kis szerkezeti tömegű EJ200 típust a repülőgépet fejlesztő négy ország ismert repülőgépgyárai, a brit Rolls-Royce, a német MTU, az olasz FiatAvio és a spanyol ITP közösen tervezték meg, kísérletezték ki, és nemzetközi együttműködésben tervezték gyártani. Az EJ200-as az utánégetős hajtóművek legkorszerűbb változata, modul felépítésű és digitális vezérlésű. Tolóereje súlyának tízszerese, fajlagos fogyasztása alacsony. Fenntartási munkaigénye kicsi, példaként említhető, hogy a két hajtóművet 4 fő 45 perc alatt képes kicserélni.

Figyelmet érdemel a pilótafülke kialakítása, valamint a gép műszerezettsége. A műszerfalon három nagyméretű színes képernyőn lehet nyomon követni a repülési adatokat, a gép állapotát-helyzetét, valamint a fegyverzet alkalmazásával kapcsolatos információkat. A pilóta munkáját a tükörüveges (HUD) adatkijelző rendszer és a vezetéken keresztüli kormányrendszer (fly by wire) könnyíti meg. A legfontosabb adatok természetesen a sisakba épített kijelzőn is megjeleníthetők.



A rendkívül magas műszaki színvonalú fedélzeti elektronikai berendezések közül is kiemelkedő a GEC/Ferranti által kifejlesztett, rádióelektronikai ellentevékenységtől zavarvédett, többfeladatú, több légi cél egyidejű felderítésére, nyomon követésére továbbá légiharc-rakéták rávezetésére, valamint földfelszínfelderítésre-megfigyelésre szolgáló impulzus-doppler üzemű ECR90-es radar. Az elektronika csúcsszínvonalát képviselő és ebből következően meglehetősen borsos árú készülék sokáig kétséges volt, hogy egyáltalán helyet kap-e a gép fedélzetén, vagy helyette csak egy jóval olcsóbb, igaz szerényebb képességű elődjét fogják rendszeresíteni.

A fedélzeti radart egy IRST (infra Red Search and Track = infravörös kereső és követő) rendszer egészíti ki, mely egy előre figyelő infraérzékelő segítségével követi nyomon a légi és a földfelszíni célokat. (Ez egyébként már a MiG-29-nél és Szu-27-nél is rendszeresített hasonló eszköz).

## A fejlesztés elhúzódását okozó tényezők

Az eredeti program végrehajtását több tényező is jelentősen gátolta. Az EFA-szerződés megkötése, 1988 vége óta döntően módosult a nemzetközi helyzet, megszűnt a kétpólusú világ, (feloszlott a Varsói Szerződés, majd felbomlott a Szovjetunió is) a NATO-országok katonai fenyegetettsége a töredékére csökkent. Ennek következtében a különféle katonai fejlesztési programok vagy teljesen feleslegessé válnak, vagy pedig halaszthatóak - nyújthatók.

Így vált bizonytalanná az EFA-program is, hiszen a vadászrepülőgép -típusváltás - a lecserélendő, elavuló gépek mérsékeltebb igénybevétele miatt - halasztható, ill. egy, az EFA-típusnál lényegesen olcsóbb, kevésbé univerzális, kevésbé csúcsteljesítményű repülőgéptípussal is megoldható.

Ezt ismerte fel Németország, mely 1992 közepén bejelentette, hogy eláll az EFA-megrendelésétől, s javaslatot tett újabb, olcsóbb váltótípus közös kialakításának tanulmányozására. Természetesen ezt a bejelentést a fejlesztők nem fogadták kitörő örömmel. A program változatlan végrehajtásához legjobban az eredeti fejlesztő, a brit BAe ragaszkodik. Képviselői számtalan érvet hoznak fel az EFA mellett. Egyebek között azt állítják, hogy az EFA 30 évre megoldaná a fejlesztő országok vadászrepülőgép-problémáját, s ha csak 20 évig tartják szolgálatban, akkor is 20%-kal kevesebbe kerülnének a Tornadóknál.

A BAe szakértőkkel elemeztette a jelenlegi korszerű vadászrepülőgépek elfogóvadász tulajdonságait. A vizsgálat kimutatta, hogy az EFA alig marad el az amerikai F-22 mögött, és sokkal hatékonyabb, mint francia Rafale, ill. a svéd Gripen, és messze megelőzi az utóbbi időben lehetséges váltótípusként emlegetett amerikai F-15C vagy F-18F típusokat. Darabonkénti árát 1994-ben 46 milliárd forintra becsülték...



## Az EF-2000-es kibontja szárnyait

Mivel a németek végül mégiscsak a Eurofighterek mellett döntöttek, (igaz, az eredetinél valamivel kisebb mennyiséget vesznek) 1994. március 27-én a németországi Manching repülőteréről - közel két éves késéssel - első ízben szállt fel az EF-2000 típusjelzésű többfeladatú vadászrepülőgép DA1 jelű prototípusa, amely arra utalt, hogy a sokáig bizonytalan jövőjű Eurofighter sorozatgyártása mégiscsak beindul.

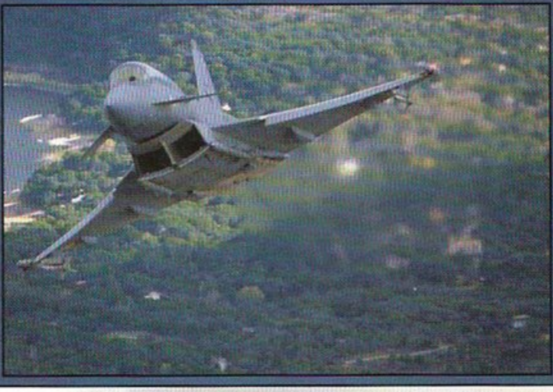
A prototípus első alkalommal 45 percet töltött a levegőben, mindössze 2400 m-es magasságig emelkedett fel, a sebessége nem haladta meg az 500 km/h értéket. A berepülőpilóta, Peter Weger fő feladata az volt, hogy kipróbálja a gép vezethetőségét, kormányozhatóságát, más szóval a merőben új konstrukció berepülés közbeni viselkedését, tulajdonságait.

Az EF-2000-es fejlesztői szerették volna ugyanis elkerülni a fly by wire kormányrendszert vezérlő, ill. a gép stabilitását szabályozó, beállító fedélzeti számítógép szoftverének kezdeti tökéletlenségéből eredő, az amerikai F-22-es és a svéd Gripen repülésekor fellépett katasztrófákhoz hasonló rendkívüli eseményeket.

A jobb manőverező képesség (fordulékonyság) érdekében a mai modern vadászgépek már kivétel nélkül instabilak - hagyományos eszközökkel vezethetetlenek! Éppen ezért a különféle repülési módokhoz, manőverekhez szükséges stabilitását a géptörzs különböző szerkezetei elemein (szárnyakon, vezérsíkokon, törzsön) elhelyezett szokványos, és a hagyományostól eltérő (ún. másodlagos) kormányok megfelelően összehangolt (és a fedélzeti számítógép által koordinált) kitérítésével mesterségesen állítják be, ill. tartják fenn.

Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a fedélzeti számítógép vezérelte rendszerbe a pilóta egy joystick mozgatásával „bejelzi" szándékát, amit a számítógép szoftvere - a repülési körülményeknek megfelelően - feldolgoz, és összehangoltan szétoszt a különféle kormányfelületeknek. Ennek a képességnek a feltétele a nagyon gyors és nagykapacitású fedélzeti számítógép és az általa vezérelt megbízható fly by wire kormányrendszer kifogástalan működése, beleértve természetesen (nem Windows alapú!) jól kialakított számítógépszoftvert is. E megoldás kétségkívüli hátránya, hogy az elektronika hibája, működésképtelenné válása - egy esetleges áramkimaradás - estén a gép kormányozhatatlanná válik, a pilótának katapultálnia kell.

A berepülési programot éppen ezért végig a megfontoltság és a rendkívüli óvatosság jellemezte, és jellemzi a mai napig. A különleges igénybevételt jelentő harci manőverekre, a hangsebesség felett való repülésre csak az említett fedélzeti rendszer kifogástalan működéséről való megbizonyosodás után kerülhetett sor. A berepülési programot összesen hét EF-2000-es prototípussal végzik, és az előzetes tervek szerint 2000-ig 4000 repült órán kellett túl lenniük.



Az első teendőd mielőtt egyáltalán gondolhatnál arra, hogy gépbe szállj, a csapattársak beválogatása. Nevük, életkoruk (24-40), hívójelük, nemzetiségük (német, norvég, angol, spanyol, svéd, belga és olasz), csapatszolgálatuk (Luftwaffe, Kongelige Norske Luftsforsvaret: KNL, Royal Air Force: RAF, Ejercito del Aire: EA, Svenska Flygvapnet SF, Belgische Luchtmacht: BL, Aeronautica Militare Italiana: AMI), gyakorlat (Expertise), egészség (Health), túlélőképesség (Survival skins), személyiség (Personality) jegyeket is figyelembe kell venned. Ezeken kívül a pilóták jelenlegi települési helyeit is láthatod Izland meglehetősen elmosódott térképén.



Szeretnék ezzel kapcsolatban hasznos tanácsokkal ellátni benneteket, de egyelőre bizonytalan vagyok. Kezdetben talán a gyakorlati képességeik alapján érdemes próbálkozni, de a sokadik tucat játékkal töltött óra után biztosan teljesebb lesz a pilótákról alkotott kép. (Volt olyan összeállításom is, amikor az idősebb rókákkal próbálkoztam).

OK után a képernyő alján megjelenő ablakban láthatod, amint a pilótáid egy széken hátradőlve, kezüket tarkójukon összekulcsolva élvezik az édes semmittevést. Ha a mellettük lévő fényképezőgép-ikonra böksz, akkor akárcsak a Demó-módban, elindul egy mozi a légtér pillanatnyi eseményeit megmutatva. Ha közben valami téged is érintő cselekmény válik időszerűvé, akkor morzehang kíséretében egy üzenetablak jelenik meg a képernyőn. Pozitívan értékelendő, hogy miközben ezt olvasgatod, a játék szünetelteti (Paused) önmagát. Az addig kényelmesen üldögélő pilóta szimbólumát, az eligazítást végző tiszt körvonalrajza váltja fel, amikor megkezdődik a felkészítés a feladatra. Rábökhetsz, de — úgyis rá fogsz jönni — ennek semmi értelme, mert tényleges információk helyett csak hangulati elemekkel találkozol. Parancsnokod előre nyújtott nyakkal történő fejmozgása engem a Jurassic park raptorainak mozgására emlékeztet.

Az első pilóta akcióba lépése előtt kicsit vontatott a játékmenet, már-már untatott az átvezető rész, később azonban átvészelheted ezt a bénázást, ha beülsz egy levegőben tartózkodó gépbe valaki helyett. (Még a leszállást gyakorolni is élvezetesebb, mint ülni és várni, hogy történjen már végre valami). A tényleges repülés akkor kezdődik, amikor a felnyitott kabintető megjelenik az alsó ablakban. A kissé hosszúra nyúlt procedúra végén végre (!) a Eurofighter Typhoon fedélzetén találod magad.

Jó sokat kellett variálnom, mire rájöttem, hogy mi is az ábra. A kabinban, ugyan szabadon mozgathatom a fejem, de a képernyőre „vetített" (és hát eléggé elnagyolt, mondhatnám bizarr látványt nyújtó) három MFD-n kívül nem találtam az oly annyira keresett műszereket. Na nem mintha repülési adatok nélkül maradnának a szimulátorok szerelmesei, de azokat „fejeket fel!" csak a HUD-ról nyerhetik. Mást úgysem tudsz tenni, nyugodj hát bele!

A HUD tetején az iránytűt, és az irányadó „V" alakú szimbólumát találod. Bal oldalon fentről lefelé: a sebességmérő (Kts), a hajtómű teljesítmény (%), a terhelésmérő (g), az aktuális irányadó száma, távolsága, és a repülési tervben meghatározott magasság látható. A jobb oldalon fentről lefelé: egy újszerű (kör alakú)







## Eurofighter Typhoonok Európa egén

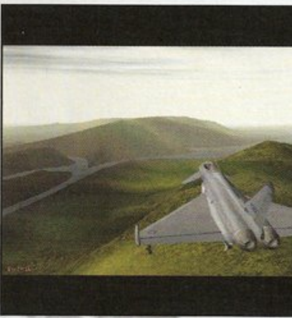
Remélhetőleg előbb-utóbb révbe ér ennek a méltánytalanul hányatott kezdeti sorssal „megáldott" repülőgépnek a hajója, és fokozatosan rendszerbe állítva elfoglalhatja méltó helyét Nyugat-Európa katonai repülőterein. Az első példányokat Nagy-Britanniában és Olaszországban tervezték még 2000-ben. (Ez nagy valószínűséggel késik, mivel a hírek szerint az első angol szériagép kirepülése csak ez év közepén várható), míg Németországban és Spanyolországban 2002-ben tervezik a rendszerbe állításukat. Sajnos (de érthető okok miatt) valamennyi fejlesztő ország ragaszkodott a végszereléshez (ami megdrágítja a gépek árát) ennek ellenére úgy tűnik, hogy még Görögországban is lesz Eurofighter összerakóüzem.
A gép - sorsának jobbra fordulását nem kétséges, hogy gazdaságossági mutatóinak, ill. kiemelkedő tulajdonságainak (harcértékének) köszönheti. Bár az F-22-es a vadászképességei elismerten jobbak, az európai igényeknek „egyfeladatúsága" miatt (nuku szárazföldi harctámogatás!) kevésbé felelne meg (mondja a szakirodalom). Én még hozzáteszem halkan: csupán a BAe-nél mintegy 16000 munkahely sorsa vált volna kétségessé a program törlésével, Joe bácsinak kárpótlásul pedig ott lesz - még mindig hatalmas zsíros falatként - a JFS „biznic".

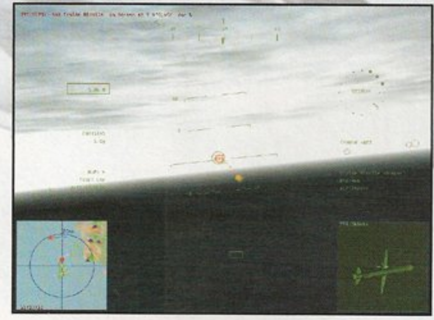
*Forrás: Top Gun*

de természetesen digitális magasság mérő, aktuális (élesített) fegyverzet, az azonosított befogott cél típusa, távolsága és magassága látható (természetesen csak akkor, ha van ilyen).

Géped fegyverzetével ráérsz később is megismerkedni, most csak ízelítőül a lehetséges arzenál: BL755, Mauser, PAVE III, ALARM, CRV-7, Mark 80, ASRAAM, PENGUIN, METEOR, BRIMSTONE.

Most akkor nyomjuk előre a gázkart és nézzük, hogyan repül a madár. 110 Kts sebességnél határozottan érződik, ahogy a felhajtóerő emelni kezdi a szárnyakat. Egy szép, sima felszálláshoz azonban legalább 135 Kts-ig kell tudnod kivárni (fél másodpercekben gondolkodj!). Ezután belehúzhatsz egy lágyan-erőteljesebbet a botba. Akármilyen ellentmondásosan is hangzik az előbbi szóösszetétel, tapasztalatom szerint a lágy behúzásra egy kicsit lustikán reagál, a kelleténél nagyobb húzásnál pedig megreccsen a nyak, megindul az ember feje hátrafelé, amit úgy érzékelsz, hogy a kabintető merevítő kerete elindul a szemmagasságod vonala alá. Általánosságban igaz, hogy ne rángasd a kormányt, de ha kell, igen is húzz bele határozottan. Feltételezem eme szabály szándékos építőelemként történő beépítését, mert ezáltal nyer az alattunk dübörgő iszonyatos erejű „szélvihar" tömeget (!). Ha már a kormányokról beszélünk, — akárcsak a műszerek esetében —, itt is egy hatalmas űr tátong lelkivilágom — keresgélésre szakosodott szegletében. Nincs lábkormány! Sokáig nem hiányzott, de amikor egy megtámadott tengeralattjáró a szélrózsa minden irányába elindította robotrepülőgépeit (helytelenül: cirkáló rakétáit), és a levegő-levegő rakétáim elfogytak, a gépágyús vadászathoz nagyon jól jött volna a pontosabb célzáshoz, a finomabb mozdulatsorozat! (Azért még így is le lehet őket szedni, sőt kétszer még össze is ütköztem velük)! Ha valami miatt nincs időd a rutin őrjáratozást géped orrának irányadóra forgatásával töltened, kapcsold be nyugodtan az autopilotot, majd ő átveszi a vezetést a tervezett útvonalon.







Nem újdonság, mert a Falcon 4.0 óta tudhatjuk már milyen a kabinplexiről visszatükröződő belső tér látványa, de örömmel üdvözlöm ismételt találkozásunkkor ezt a grafikai effektet.

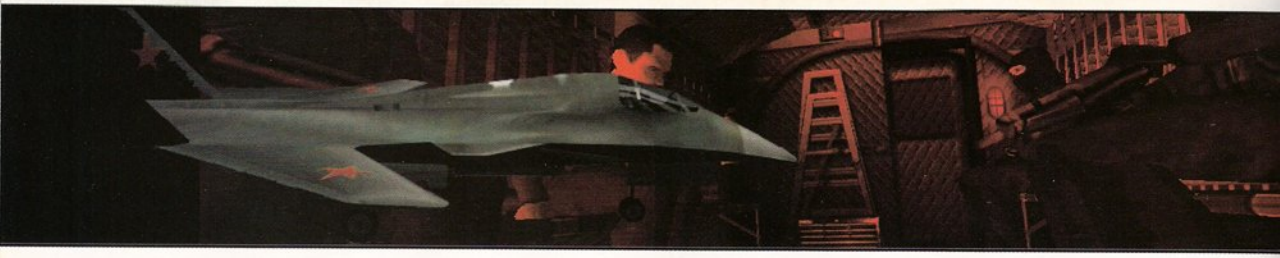
A gép repülési tulajdonságaira visszatérve: könnyen vezethető, olykor talán még túlzott is az a tolerancia, amivel a játékos segítségére van. Az erősen sérült géppel is simán repültem tovább — sem egy apró oldalirányú húzással, sem bizonytalan kacsázással, a hajtóműsérülésből eredő tolóerővesztéssel és vészes sebességcsökkenéssel, majd áteséssel járó „akkor ugorjunk!", sem pedig „felrobbantam, mert nem akaródzott időben dobbantani" helyzettel nem találkoztam. (Vagy csak túl volt könnyítve a játék a tesztelés alatt)? A földnek ütközést természetesen hatalmas robbanással és tűzesővel jutalmazza, ugyanakkor a roncsokat pillanatokon belül és nyomtalanul el is tünteti. Komolyan sajnálom, mert ezek hiánya — akármennyire is megérdemli a „hónap játéka" címet —, erőteljesen blokkolják az elragadtatás felszínre törő zuhatagait.

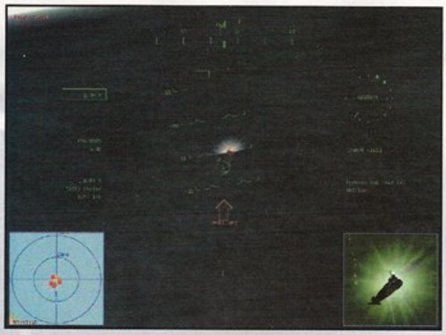
Egészen vad manővereket követően is le lehet szállni, akár a műszerek figyelése nélkül, külső nézetből is. Azonban vigyázz, mert amikor túlfeszítettem a húrt, akkor szívfájdalom nélkül szublimált, vagyis elpárologtatott!

Repülés során az alsó ablak ikonháttereinek színével jelzi, hogy egy-egy gép milyen nehézségi fokozatban éli meg éppen az adott feladatot. A zöldes háttér rutin repülésre utal, a sárga figyelmeztet a várható veszélyre (mondjuk ideje lenne leszállnod, mert közelít a minimumhoz az üzemanyagod), a piros pedig a közvetlen harcérintkezésre figyelmeztet. Harc közben szigorúan veszi az indított fegyver alkalmazhatóságát

## „Vót eccer egy TFX!" - Józsibácsin kívül más is emlékszik még rá?

Az 576 KByte 1994 februári számában teszteltem a Tactical Fighter Experiment (Kísérleti harcászati vadászgép) nevű szimulátor programot, melyben a repülhető három típus közül volt az egyik a Eurofighter 2000. A Digital Image Design programozói már a kilencvenes évek elején is tudták, hogy mitől döglik a légy, ami által rendkívüli ajándékkal jutalmaztak bennünket a kor színvonalán. Akkor is el tudták érni a program hangulati elemeivel, hogy ne zavarjanak az egyforma műszerfalak, mint ahogy most sem zavar, hogy igazából műszerfal még talán annyi sincs, mint 7 évvel ezelőtt. A TFX amennyire vissza tudom idézni az emlékeimben egy rendkívül izgalmas, változatos feladatokkal elkápráztató program volt. Ami viszont akkor is üröm volt az örömben, — és érdekes, hogy a mai napig ez a fő meghatározó emlékem róla —, a komor, néha sötétbe hajló, de túlnyomórészt zöldes és szürke színvilága. Egyszer volt szerencsém végighallgatni egy filmkritikus előadását, ahol az előtte megtekintett film (a Ménesgazda volt) barna színeinek — a nézőre gyakorolt — pszichológiai hatásait fejtegette, felkeltve érdeklődésem a hasonló „trükkös" eszközökkel elérhető csalafintaságok felé. Szóval, ha a TFX színvilágának kellett volna bármit is sugároznia felém, az csak a spenót tetején hajókázó sárga tükörtojáscentrum utáni vágyamat erősítette, vagy legalább is a „ha már meg kell ennem ezt a zöld kulimászt, akkor legalább déli napsütésben tehessem azt" érzést! De a viccet félretéve a szimulátor része nagyon a helyén volt!





hogy kíváncsi leszel rá!

## Összegzés

Nem hibátlan a Eurofighter Typhoon sem, de egy remekbe szabott szimulátor-jellegű játék! A kerettörténetről már elmondtam a véleményem, számomra enyhén zavaros, de még fogyasztható. A repülőgép sérüléseinek külsőnézeti ábrázolása csillagos ötös! A plexit ennyire természetesen csillogni, még egyetlen szimulátorban sem láttam! A törzsből kicsapó lángok már közel sem ilyen természetesek. „A táj, amit látsz" — jut eszembe egy Omega sláger kezdő sora — a „még elmegy" kategória közepének környékén állapodik meg. Ma még belefér a „jó-jó" minősítésbe, de az E3-ról hazaérkezett kollégáim hozta kiadványokban már olyan fényképminőségű terep húzódik a legújabb szimulátor-programok főszereplői alatt, hogy ez ügyben az ET bizony szégyenkezve sütheti le pilláját akár már az elkövetkező féléven belül. De nem csak ezért nem kapja meg tőlem egyértelműen a szimulátor titulust, hanem mert túlságosan is le lett egyszerűsítve a repülőgép modellezése és irányítása. Jó lenne tudni, hogy mi volt a fejlesztők eredeti szándéka. Mi volt az a fő csapásirány, aminek, vagy ami miatt áldozatul esett a szimulációs rész erősebbre hangolása. Ha — mint ahogy a cikk elején is írtam — valóban az vezérelte őket, hogy csakis a harcfeladatra koncentrálva, és anélkül, hogy küszködnénk gépünk csikókitöréseivel a csata hevében, akkor ez a célkitűzés remekül sikerült! Ugyanakkor összehasonlítva egy Falcon 4.0-val, ami az F-16-os típus eddigi legjobb PC-re írt szimulátora, vagy egy — igen, általam a mai napig etalonnak számító USAF-fal — a szimulátor megnevezést óvatos visszafogottsággal merem csak kiejteni a számon. Legszívesebben egy új kategóriát alkotva Dogfight, vagyis légi harc szimulátornak neveztem, mert akként valóban remekül megállja a helyét!

— közeli célra ne is próbálkozz nagy hatótávolságú rakétát indítani, mert egyszer sem tudtam velük eredményt elérni!

Ha katapultálásra kell elszánnod magad, akkor légy körültekintő, próbáld meg a géped visszahozni legalább a szárazföld fölé, esetleg egy reptér közelébe, mert így lerövidítheted a keresésedre és mentésedre szánt időt (hamarabb kerülhetsz vissza aktívállományba)! Említettem már, de legyen számodra tanulság, akármennyire is lángolsz fáklyaként, felrobbanni nem fogsz, (legalábbis a tesztelés alatt nem történt ilyen velem!) próbálkozz meg tehát a kényszerleszállással! Ha mégis katapultáltál, láthatod magad egy bokor tövében bosszankodni, fejed forgatva keresni az égen a helikoptert, majd annak fedélzetén magadba roskadva morfondírozni a kommandósok között. Hangulati elem ez is, amit legalább egyszer érdemes megnézned, de többször nem hiszem,



Sz.JVC.

### Végül egy kis repülős humor:

A „Squawk"-ok a U. S. Air Force pilótái által a földi műszaki személyzet számára feljegyzett problémák, amelyeket a következo repülésre ki kell javítaniuk. Néhány feljegyzett hiba és a karbantartó személyzet válaszfeljegyzései:

(P) = Probléma
(M) = Megoldás

(P) A főfutó bal belső gumiköpenye majdnem cserére érett.
(M) A főfutó bal belső gumiköpenye majdnem kicserélve.

(P) Tesztrepülés OK, kivéve, hogy a landoló automatika igen durva.
(M) Landoló automatika nincs a gépen.

(P) 2. sz. motor üzemanyag fogyasztása magas.
(M) 2. sz. motor üzemanyag fogyasztása normális — 1. 3. és 4. motor üzemanyag-fogyasztása alacsony.

(P) Valami meglazult a műszerfalon.
(M) Valami meghúzva a műszerfalon.

(P) A jobb főfutón olajszivárgásra utaló egyértelmű bizonyíték.
(M) Bizonyíték eltüntetve.

(P) A DME hangereje hihetetlenül nagy.
(M) A hangerő beállítva hihetőbb szintre.

(P) Robotpilóta magasságtartás üzemmódban 50m/perces süllyedést produkál.
(M) Hibát a földön nem sikerült előidézni.

(P) IFF nem működik.
(M) IFF soha nem működik OFF (kikapcsolt) állapotban.

(P) Gázkar rögzítő használatakor a gázkar beragad.
(M) Ezért van.

### Aztán jött, és győzött az EF-2000

Két évvel később 1996 májusában már egy valóban a Eurofighter szimulátorának tekinthető programot teszteltem az DID fejlesztésében itt a KByte lapjain. Minden a helyén volt már, úgy a külső-, mint a belső nézetekben. Voltak részleteiben kidolgozott MFD-k (multi funktion display), virtuális műszerfal, remek napsütésben fürdő tájak (elmaradt a spenótgondolatokat szülő szürkés mélyzöld gyomorháborgás) és minden, ami szemszájnak ingere. Azóta sem láttam a katapultálás folyamatát annyira részleteiben kidolgozva ábrázolni, mint ott! A képeket visszanézve ma is megállja nyugodtan a helyét - a csodálatosan részletes (és hasznosnál hasznosabb fegyver ill. fedélzeti rendszereket ismertető) magyar nyelvű kézikönyvre pedig még ma is fáj a fogam. Ha nem csal az emlékezetem, a program - joggal! - az év szimulátora lett, és ha veszed a fáradságot és meglátogatod a www.evm.hu oldalunkat, akkor bővebben is olvashatsz a kerettörténetről ill. láthatod, hogy mindössze 1999 Ft-ért a program mind a mai napig elérhető, megvásárolható!

www.eurofighter-typhoon.net
Rage / Digital Image Design
PII 450 (P233), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 8 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 10 |
| SZAVATOSSÁG | 10 |
| ZENE-HANG | 8 |

✓ -hangulatos feladatok
- eléri, hogy kihozd magadból a maximumot

X - kilágyított szimuláció
- kihalt repterek (USAF betegség!)

90





# MYST III EXILE

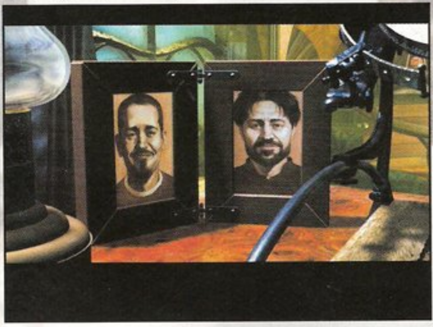


## Energiát! Átsugárzás indul

Nem is olyan rég, ha jól emlékszem még a Real Myst nevű programra, amely realtime grafikai motorjától olyannyira el voltam szállva. Az engine valóban ott volt, de még a mai napig is igen döcögősen fut még a legkeményebb konfigurációkon is. Valljuk be őszintén az élethű valósidejű grafikai modellezésnek még csak az elején tartunk, amelynek az első előfutára a GeForce3 — ez már közelít a jóhoz. Ebből a megfontolásból Presto Studios programozói nem a realtime 3D motor mellett tették le a voksukat, hanem valami olyasmit próbálgattak, mint a Cryo a kvázi 3D renderelést alkalmazó programjaiban. Tehát a háttér prerenderelt, amelyet valós idejű 3D effektekkel fűszereznek. A valós környezetbe mesterien bevágott videó animációk csak tovább fokozzák a látványt. Az új csoda megalkotása több mint két évbe tellett, az animációkat duál Intel Pentium III 733-as gépekkel renderelték, amely gépek egyenként 1G RAM-ot tartalmaztak.

Tracer programul a 3D Studio Maxot választották. A kiválóan sikerült animációk Bik formátumba lettek kódolva, amely minőségében senki sem találhat kivetnivalót. A hangrendszerként a jól bevált és kiválóan működő miles sound system-et választották, amelyből egy special edition került a programba. Talán sokaknak feltűnt, hogy a Myst III készítője nem a Cyan, hanem a Presto Studios. Joggal kérdezhetnénk, hogy miért ez a váltás, hiszen a sorozatot a kezdetektől fogva a Cyan készítette. Megnyugtatásképpen közölhetem, hogy mindkét cég él és virul, csak éppen a Myst saga készítésébe belépett a Presto is, amely a másik cégtől függetlenül készíti a maga Myst epizódjait. A két cég között semmilyen ellenségeskedés nincs, sőt a Presto igen büszke arra, hogy a Cyan által naggyá varázsolt Myst legendáját immár saját magáénak tudhatja.





▲ A két rosszcsont

Na azért a Cyan-os skacok sem ülnek a babérjaikon, hiszen nagy erővel fejlesztik a következő epizódot, amely a Dimensions nevet viseli.

A beharangozott megjelenés 2000 decemberében lett volna esedékes, amely sajnos elmaradt. Az elkövetkezendő rész grafikai motorjáról néhány szót érdemes ejtenünk. Állítólag teljes időjárás és életforma modellezést kapott a program, amely azt jelenti, hogy láthatunk esőt, villámlást és a napszakok váltakozását. Ami külön öröm végre (ha minden igaz) a terep valóban élni fog. Hullámzik a fű, és különféle állatokat is megfigyelhetünk majd. Tehát nem annyira kopasz és kihalt vidék fogad minket, mint a Real Myst-ben. A kérdés csak az, hogy mi is fogja megmozdítani ezt a grafikát?

Most térjünk ki egy kicsit az aktuális epizód történetére, amely nem egyszerűen egy folytatás, hanem egy teljes revolúció a Myst-ek történetében. A sztori egy megkeseredett ember elkeseredésében elkövetett bosszúhadjáratát mutatja be. A támadások elsősorban Atrus és Catherina ellen irányulnak, akiknek gyermekei Sirrus és Achenar tönkretették a fent említett úriember világát. Ezért büntetésképpen több helyszínen (Atrus világai) keresztül fog minket kísérteni. A probléma megoldására Atrus újra felveszi a kapcsolatot a D'ni civilizációval, akiktől még a legelső könyvek tudásanyagát kapta. Talán eme társadalom még rendelkezik azzal az erővel, amellyel visszaállítható lenne a tönkretett világ, és egy csapásra megszűnnének a meglepetésszerű támadások is.



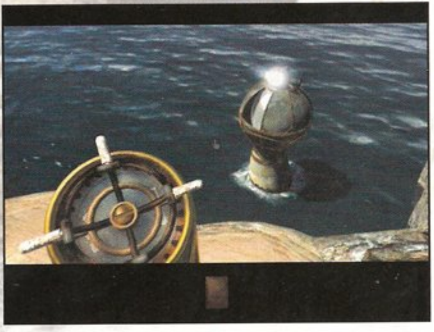


A Myst első s második epizódját is rengeteg kritika érte a statikus felépítés révén — a használó gyakorlatilag — kétségtelenül tetszetős — állóképek tömkelegein létezett, ám a mindennemű animációtól mentes megjelenítés révén az eposz első két darabja jelentős rajongóbázistól esett el. Az új fejezetben debütáló, SPRINT nevű motor már lehetővé teszi a 360 fokos mozgásszabadságot, illetve a mozgásfüggetlen kamerakezelést is. Mindez szép, jóllehet a megvalósítás gyakorlati tartalma azért nem igazán látszik túlmutatni a Cryo rémlátomásain.

### Ages

**Tomahna**: A pályát teljesen átlengi D'ni civilizáció szellemisége, amely ötvöződik Atrus karizmájával. A boltozatok és a csupaszín világ, Catherine jelleméből is ad egy keveset az épületek belső kialakításába. Tomahna végső soron egy oázis, amely békét és megnyugvást sugároz, amelyben a „család" nyugodtan élhet és fejlődhet.

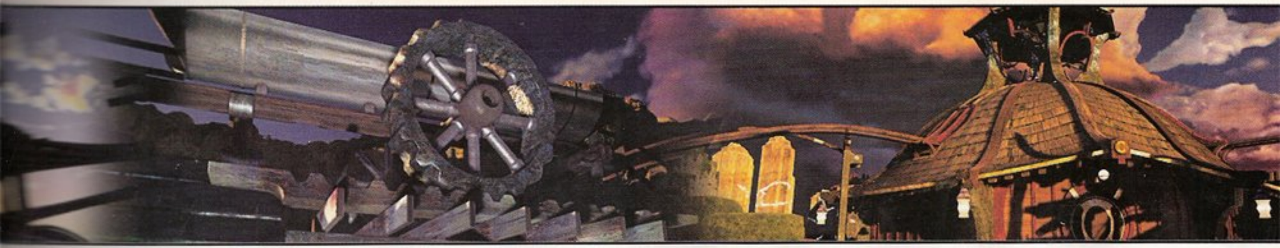
**J'nanin**: Ez az age is még a játék fejlesztésének legelején készült Tomanha-val együtt. Más éven lecke-kornak is nevezik, hiszen itt ismerkedhetünk meg az első világgal és járhatjuk be azt.



▲ A fény minden titkok tudója

### 3D animáció, grafika

A Presto grafikusai a legmodernebb hardver és szoftver eszközöket használták a Myst fejlesztése során. A háromdimenziós objektumok megtervezéséhez és az így elkészített helyszínek rendereléséhez a Descreet 3D Studio Max™-át használták, amelynek viszonylag egyszerű kezelése, kiváló képminősége és flexibilitása miatt nagy népszerűségnek örvend, mind az animációt készítők, mind pedig az álló képeket modellezők körében. További előnye, hogy egy programon belül tartalmaz textúrázó, fény és animációs részt, így utómunkára, vagy egyéb program használatára nem nagyon van szükség. Mára a 3D Studio ipari szabvánnyá vált. Az alap funkciókon kívül különféle plug-in-ok használatát is támogatja a program, amellyel nagyon sokféle effekt megvalósítható. A Myst képzeletbeli helyszíneit először papírra vetették. Majd elkészítették a táj háromdimenziós modelljét a 3D Studio Max-ben. Az objektumokra feszített textúrákat valós tájakról és objektumokról készült fényképekről scannelték be, amelyeket később az Adobe Photoshop programmal utómunkáztak.





▲ Üdvözlet J'naninból. Az idő szép, a sziklák kémények

nap árnyéka igen érdekes fényeket hoz elő. A felhasznált anyagokat különleges jellemzőkkel látták el ebben az age-ben. A fa festve van, amelyen még a nap és szél okozta korróziók is láthatók. A bronzot sem kerülte el az idő vasfoga, a felületen bump map-os megoldással visszacsillannak a nap sugarai. A különféle mechanikus fejtörők ebben az időben a legbonyolultabbak. Külön említést érdemel a lemenő nap tükröződése a vízen, amely igencsak szuper, és mindez a kamera mozgatása közben élvezhető.

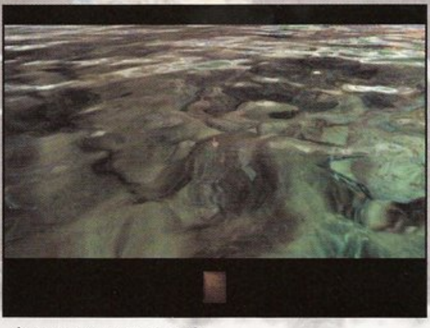
Ugyanakkor ebből az age-ből tudunk teleportálni a többibe. Ez a világ a sziklamászók paradicsoma, itt szinte nincs is más csak víz. A közlekedés a különféle helyszínek között kétféleképpen vihető véghez: Vannak emberi kéz által készített utak és átjárók. (Sziklakorlát, függőhíd), de vannak olyan helyek is, ahová nem vezet út, hanem nekünk kell megtalálnunk az oda vezető ösvényt, a zord természeten keresztül. Ennek a terepnek is vannak bizonyos jellemvonásai. Fő jellemző elemek: különleges felülettel ellátott fém, fa és a lehető legérdekesebb a négy darab egyiar, amely meghatározó képet ad a tájnak, és egyben segítik a navigációnkat is.



**Edanna**: Ezt az age-et más néven életkornak is nevezhetjük. Az egész sziget szinte teljesen organikus. Felfedezéseink közepette láthatunk kidöntött fákat, rothadó fatörzseket. A készítőket elsősorban az elveszett paradicsom ihlette a tervezés alatt. A szigetnek saját ecosystem-je van, amely egy igen különleges állati és növényi populációt ölel át.

**Voltaic**: Az egész terep lényegében egy kanyon, amelyet a létező Zion nemzeti park és a Grand Canyon kicsinyített és retusált másaként láthatunk viszont.

**Amateria**: E kort nyugodtan nevezhetnénk alkonyzónának is. Az felhasznált építőanyagok legfőképpen fa és fém, az építmények kivitele elsősorban a japán építészet jegyeit hordozzák. A területen igen meghatározó szerepük van a tekintélyes bazalt oszlopoknak, amelyek között a lemenő



▲ Igen gyenge realtime víz

## Myst és a Riven eredete – könyvek

Talán sokan nincsenek tisztában a Myst és elődje a Riven eredetével, ami teljesen érthető is, mivel a történet nem most kezdődött. Mi csak a cselekmény egy-egy időszeletébe kapcsolódunk be. A két fő karakter Atrus és Catherine, a történet egészére igen erőteljes behatással vannak. A sztori a D'ni-k történelmét megörökítő három novellára épül, amelyek: The Book of Atrus - The Book of Ti'ana - The Book of D'ni. A fenti felsorolás természetesen nem az egymást követő könyvek valódi kronológiai sorrendjét követi. Időrendileg első a Ti'ana volt, amelyet Atrus követte, legutolsó epizód a D'ni volt, de a történetnek még közel sincs vége, hiszen készül a negyedik rész, amely címe a The Book of Marrim lesz. Most sokan érdekesen néznek és megkérdezik, hogy mi az a D'ni, meg azt, hogy ki az az Atrus és Ti'ana? Nos, következzenek a válaszok. A Myst és a Riven már a kezdetektől fogva egy központi karakterre épített, akit Atrus-nak hívnak. Atrus egy a D'ni-nek nevezett faj tagja, akik egy D'ni nevű helyen békésen laktak egy Garternay-nek hívott távoli Világban. A D'ni civilizáció több ezer évet megért, de egyszer csak világukat szörnyű erejű földrengés rázta meg. Gyors evakuációba kezdtek és lakóhelyüket a Földünk gyomrába, helyezték át. Természetesen a Föld felszíne alá több mérfölddel, amely biztosította őket és az embereket attól, hogy akár véletlenül se találkozzanak. A hosszú évek alatt a D'ni civilizáció, virágzó kultúrát épített fel, amely egy hirtelen támadás hatására pillanat alatt semmivé vált. Az egész lakosságból csupán két túlélő szenvedte át a nagy csapást, ők Atrus nagymamája /Anna/ és fia (Atrus leendő apja) /Gehn/. A túlélők a földbe vájt alagutakon keresztül jutottak fel a felszínre. Az alagutakat eredetileg az emberekkel való kontaktus miatt építették ki, amelyet később lezártak. Azonban az egyik ilyen titkos járatot felfedezte egy kislány, akit Annának hívtak. Később ő is csatlakozott a D'ni népéhez és teljesen eggyé vált velük. Eme történet kifejtését a The Book of Ti'ana-ban találhatjuk meg. Most egy kicsit bővebben a könyvekről és az Age-nek nevezett mizériáról. A D'ni-k művészete elsősorban könyvek írásából állt. Természetesen ezek a könyvek egytől-egyik speciálisak voltak. Már csak azért is, mert képesek voltak a könyv íróját, vagy bármely személyt teljes fizikai valójában egy másik világba transzportálni. Az aktuális könyv lapjainak teljesen vissza kellett adniuk a leendő világ minden jellemzőit. Amint a könyv elkészült, készen állt a teleportációra, amelyet más néven Linkelésnek is neveznek. A műveletet úgy kell végezni, hogy ha a könyvet kinyitjuk, akkor a Gateway Image (az aktuális világot ábrázoló piktúra) jobb oldalra essen. Erre kell rátennünk a kezünket, és már kezdetét veszi a folyamat. Ha aztán már nagyon unjuk az adott világ viszontagságait, akkor egy másik Link könyvvel (amely a mi világunkról szól) juthatunk vissza a saját időnkbe. Ha ez hiányzik, vagy éppen megsemmisül, akkor örökké foglyai leszünk a pillanatnyi agenek. A különféle fizikai és időbeli helyeket Age-eknek nevezzük. A D'ni-k két típusú könyvet írtak, az egyik a Link, a másik a Descriptive könyvek, az utóbbiak az adott age-ről árulnak el sok hasznos információt. Az ősi D'ni kultúrában a könyveket céhekbe tömörült írók írták. Atrus apja Gehn is tagja volt egy ilyen társulatnak. Ő már négyéves korától tanulta a könyvek írásának folyamatát. Nemsokára eljött az ideje annak, hogy Gehn megírja az első saját könyvét, amelyet teljes mértékben ő alkotott. Minden D'ni könyvírónak egy bizonyos etikett szerint kellett a könyveit kiviteleznie. Eme formák egy Rehevkor nevű irományba lettek leróva. Ez a könyv minden osztályterem szerves része volt. A kultúra összesen 24 írásjegyet használt, amelyek viszont igen kompaktak voltak, hasonlóan a japán írásjelekhez. A legfontosabb dolog a végére maradt, minden a könyvekben „felélesztett" világ már az első szó papírra vetése előtt is létezett. Tehát nem a D'ni-k alkották a világokat a könyvek megírásával, ők csak egy csatornát nyitottak meg, amelyen keresztül oda-vissza közlekedhet bárki. Sajnos Gehn nem tudta ezt, és élete végéig abban a hitben élt, hogy az általa leírt világokat a saját képzelete hozta létre.



## Töménytelen újítás

Az alkalmazott grafikai motor lehetőségei minden eddiginél többet nyújtanak. A pre-renderelt háttér valóban él, a napot valósnak látjuk (nem csak egy odapingált köröcske), amely forgásunk közben valóban beletűz a szemünkbe. A sziklák árnyéka folyamatosan változik, attól függően, hogy éppen milyen napszakban



## Karakterek

***Atrus***: Gehn és Keta házasságából született gyermek. Keta ember volt, Gehn félig ember és félig D'ni. Atrus a Földre felfelé vezető csatornák közelében elhelyezkedő sivatagban született. Sajnos a szülés közben Keta meghalt. Ezután Gehn elhagyta fiát, és nagyanyja gondjaira bízta. A kicsi Atrus sokat megtanult a geológiáról, a sivatagi életről és a D'ni kultúra múltjáról. Igen értelmes volta ellenére a könyvek művészetét, csak 14 éves korában mutatták be neki először. (A nagymama a túl nagy tudás birtoklásához még éretlennek tartotta a fiút.) A kis legény gyorsan tanult, amelyen Gehn egyáltalán nem lepődött meg, mivel az apa nem titkolt célja volt, hogy a fia segítségével visszaállítja a D'ni társadalom régi fényét. Egyik linkelése során kiszabadított egy Katran nevű hölgyet egy csapdából. A hölgy mai neve Catherine lett, továbbá ő lett Atrus felesége is. Természetesen a találkozás nem volt a véletlen műve, hiszen még azelőtt, hogy ők ketten találkoztak volna. Catherine már sokkal előbb találkozott Annával, akivel ezt az egész szabadulós jelenetet megtervezték. Frigyükből született két fiúgyermekek Sirrus és Achenar. Akik az idők folyamán a tudástól megrészegülve egyre önzőbbé váltak, míg csak szembe nem fordultak édesapjukkal. A Myst novellákban igen sok történetet olvashatunk, amelyek pontosan leírják azt, hogy hogyan törtek borsot apjuk orra alá a csibész testvérek. Alkotásaik között szerepel Gehnt csapdába ejtése a börtön age-ben, ahonnan előre megfontoltan eltávolították a visszafelé linkelő könyvet.
***Catherine***: Atrus felesége, aki szintén tagja volt a céhes írók táborának. Igazán nagy szerepe nincs a történet egészére, elsősorban a két fiú koordinálása és Riven-ben tartása kötötte le minden idejét. Sohasem kedvelte Gehnt a nagyravágyó istent játszó ideái miatt, bár ezt sohasem közölte vele..
Catheriene által alkotott könyvek abszolút felrúgták az eddig standardként tisztelt Rehevkor-i normákat. Időközben megalakította a Moiety csapatot, amely azon emberek társaságát kereste, akik nem értettek egyet a Gehn által is idealizált megkövesedett nézetekkel. A különbözőség szépségét csakis Atrus fedezte fel, de a fent említett hölgy szépérzékének megnyilvánulására a Tomahna age a legjobb példa. Legnagyobb tette Gehn örök rabságra ítélése a börtön könyv megsemmisítésével
***Gehn***: Ti'ana és Aitrus frigyéből fogant gyermek. Az ő anyja volt az első ember, aki kapcsolatba került a D'ni kultúrával. Már négyéves korától kapcsolatba került a könyvekkel. Éppen hogy felnőtt, szörnyű katasztrófa sújtotta civilizációját. A'Gaeris és Veovis, a lázadók, mérges gázokat engedtek a D'ni-k légterébe. A szennyezett és beteg polgárok továbbvitték a fertőzést a saját age-eikbe. Gehn, Ti'ana és Tasera biztonságos helyen, Gemedet-en vészelték át a katasztrófát. Aitrus azonban visszatért a D'ni-re, segíteni az életben maradottak kimentésében. Nem sokkal a katasztrófa lecsengése után Taesa vírusfertőzésben meghalt. Ahogy cseperedett Atrus, ráébredt, hogy apja egy őrült, és emiatt többször is megpróbált elszökni, de eme próbálkozások után mindig az ötödik könyvbe zárta, amely a Riven volt. Gehn mindig is nagyravágyó, hideg, érzelmektől mentes ember volt. Saját céhes birodalmat épített ki, ahol az őt szolgáló kémikusok és egyéb tudósok csakis az ő találmányait fejlesztették, amelyeket önkényesen próbálgatott ki az általa magnyitott világokban. Ez a megalománia annyira elhatalmasodott rajta, hogy ő akarta irányítani az összes könyv írásának folyamatát, és mindenkinek az ő ideáit kellett volna papírra vetnie. A börtön sziget könyv megsemmisülésével örök fogságra ítéltetett.
***Aitrus***: Szülei Kahlis és Teshera volt. Fő tevékenysége a felfelé vezető csatornák fúrása és megerősítése volt. Nagy csalódással töltötte el a járatok lezárása, hiszen ezt életművének tekintette. Ő tanította a D'ni nyelv használatára Annát, és az őt követő többi földi embert is.
Veovis és Gaeris is társadalmuk tagja volt, de fellázadtak a fajuk keveredése ellen, és földi lény ellenes propagandát hirdettek. A szabotázs akció azonban nem jól sült el. A betegség hatására nem csak a teljes D'ni civilizáció pusztult el, hanem a tettestárs Veovis is. Népének kiirtását Aitrus sem hagyhatta szó nélkül. Gaerist egy olyan age-ben csalogatta, amely célja az oda linkelő teljes megsemmisítése volt. Ezzel sajátmagát is feláldozta, de egyúttal biztosította Anna és Gehn szabad felszínre jutását. Az egész történet egyik legnagyobb alakja, aki önfeláldozása révén emelkedik az összes karakter fölé.
***Ti'ana***: Másnéven Anna. Kiskora óta a Föld felszínén élt. Az apja halála után talált rá a titkos járatokra, amelyeken keresztül egyre többet érintkezett a D'ni civilizációval. Nemsokára teljes értékű tagjává vált a D'ni-k társadalmának és feleségül ment Atrus-hoz. Élete legnagyobb részét a Myst szigeten töltötte Atrussal és Catherine-val. Az egész Gehn ellen irányuló csapdába ejtési kísérlet az ő agyából pattant ki.

Sajátos üzletpolitika a UBI Softé: figyelmességüket valamint a Myst III széleskörű támogatottságát egy a napokban megjelentetett „javítócédé" publikálásával hozzák a közönség tudomására. Az eredeti változat első korongját így akár át is irányíthatjuk a frisbee-szekcióba, s örvendezhetünk: most már nekünk is van „javított Myst III CD-nk!" Aligha lehet kétséges, hogy akadnak is majd egyedek, akik rágerjednek a javító korongra — ihol figyel a cím, ahol megrendelhető a hordozó: www. ubisoft.com/support/myst3cd1.php. Leleményesebbek azonban leszedik a patchet, s egyszerű kacajjal nyugtázzák a UBI Soft marketing osztályának vehemenciáját.



▲ *Egy előrehaladott elmebetegség legelső jelei*

vagyunk. Az animált tengervíz és kevert (realtime + rendered) objektumok fantasztikus látványt nyújtanak, amelyekből elsősorban a gépek kialakítása tűnik ki. A generált képek és tárgyak minősége egyszerűen szuper, sehol egy pixel, sehol egy folt (Amely a minőség alatti konvertálásból adódott volna.).

Az viszont igaz, hogy a maximális felbontás 640*480 pixel, azonban a 24bites színmélység mindenkit kárpótol az alacsony felbontás miatt. A háromdimenziós váz, amire a textúrát feszítjük sehol sem csal, a perspektíva mindig megfelel a valós nézőpontnak. Ha mégis akartok valahol egy hibás perspektívát látni, akkor figyeljétek csak meg a Doom I-et, amely pedig realtime engine-t használt.

Tovább fokozza a látvány teljességét, hogy felfelé is tekinthetünk. Akár egy kupolát is vizsgálhatunk, annak mindenféle torzulása nélkül. A felhők olyanok, mintha maga Spielberg bácsi kölcsönzőjéből ugrottak volna ki. A szigeten való mozgás kezdetben egy kicsit idegen, hiszen a sokkoló minőségű képben az ember azt hiszi, hogy bármerre elindulhat (Mikor lesz az még?).
Az úti cél kiválasztásánál csakis az éleslátásunkra hagyatkozhatunk. Mindig viszonyítási pontokat kell keresnünk, mert ellenkező esetben könnyen eltévedhetünk.
A lehetséges útvonalakat sajnos nem jelzi az egér megváltozott pointere, így nekünk kell kitalálnunk, hogy hova vezet ösvény, vagy éppen merre tudnánk a parti homokon át megközelíteni célpontunkat. Sajnos ebben az esetben marad a click and try figura, amely azt jelenti, hogy mindenen végigclickelünk hátha történik valami. Ugyanez igaz az objektumokra is, csakis a találékonyságunk mutathatja meg, hogy mit érdemes nyomkodni és miért. A kvázi háromdimenziós leképzés hátránya sajnos ebben a programban is megmutatkozik, amelyet a folyamatos mozgás hiánya okoz. Az egyik pillanatban még ilyen szögből látjuk a helyiséget, azonban ha egy kicsit fordulunk, akkor már egy másik nézőpontból készült képet pakol be nekünk a gép. Az emberi idegrendszert ez a mozgás egy kissé megzavarja, hiszen a folyamatos moz-



▲ *Nyuszis bűvész trükk, ezúttal cilinder nélkül*





▲ Hááát ez sem a mézeskalács házikó...

gáshoz van szokva, amelyet tökéletesen tud memorizálni. Sajnos ebben a leképzésben az egyes állóképeket kell belül összefűznie és megjegyeznie, majd kitalálnia hogy melyik hová is való.

A játék atmoszférája és kialakítása igen szürrealista kivitelű. Van, akinek bejön, de az átlagember számára nagyon nyomasztó is lehet. Kicsit olyan ez, mintha egy másik civilizáció földjére (mivel az is) utaznánk, azzal a tudattal, hogy ott nem tudni mi vár ránk.

Aki már gyakorolt Myst-es, annak talán nem meglepő, hogy a játék szinte dugig van különféle logikai feladatokkal. Ez még nem is jelentene problémát, de a Myst-ben és Real Myst-ben olyan fejtörőkkel találkoztam, amelyek nem mindig voltak logikusak. Ez alatt azt értem, hogy odamész egy kezelőszervhez, amelyen van öt rúd, és nagy hirtelenjében nem is tudod, hogy miért, meg hogy hogyan kell ezeket az izéket meghúzni.

A Presto által elkezdett Myst egy kicsit más, itt is találkozni fejtörőkkel, de azok egytől-egyik logikusak. Itt nem csak az a fontos, hogy rávezessék a játékost a megoldásra, hanem az is, hogy a megoldás interaktív legyen.

A csomó kioldásának fázisai tisztán kivehetőek és elemezhetőek, amely nagyban hozzájárul a megoldás sikeréhez. Többnyire látható, legalábbis igen könnyen sejthető, hogy mi is lesz a küzdelem eredménye.

A kezdeti nehézségek után már az egér jobb gombjával gyorsabban tudunk navigálni, amikor pedig felderítettük az egész terepet, akkor a kurzor egy villámmá változik át, amellyel félpályányi távokat vidáman átugorhatunk.

A zene egyszerűen mesteri, amikor először hallottam, rögtön utána is néztem, hogy ki is követte el ezt a nem mindennapi muzsikát. Elég csak megnézni a Credits-et, ahol hiába keresünk szintetizátorokat, ott valódi akusztikus hangszeren játszó zenészek neveit találjuk majd. Csak annyit mondhatok róla, hogy letaglózó, és ezt nem csak a lejátszás minősége miatt mondom. Jó hír, hogy a játék zenéje MP3-ba lett kódolva, az viszont már kevésbe kedvező, hogy ezek a gyöngyszemek egy nagy fájlban lettek besűrítve, ahonnan persze nem olyan könnyű elővenni őket.

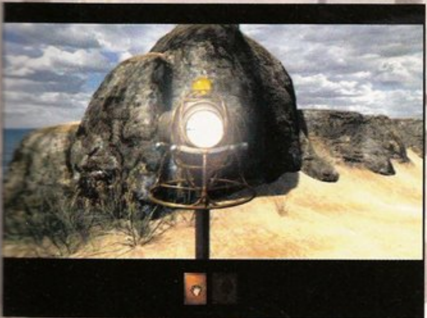
Öröm az ürömben, hogy a zenék felkerültek az www.mp3.com website-ra, ahonnan vidáman letölthetjük kedvenc dalainkat.

Az Exile-t mindenkinek ajánlom. Még annak is, aki most találkozik ezzel a sorozattal először. Remélem a többletinformációk hozzásegítenek minden játékost a Myst történetének és légkörének minél könnyebb megértéséhez. A grafika egyszerűen leírhatatlan, a hangok csodálatosak, kell ennél több? Gyanítom, hogy az év egyik legjobb kalandjátéka lesz a Myst III: Exile.

KeFe™



▲ A csodálatos mindent halló virág, használat közben



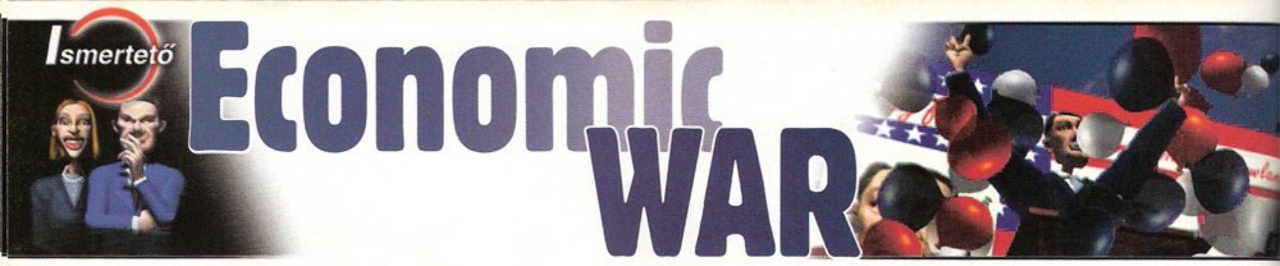
▲ A kezdő diavetítősinas rossz irányba fordította a szerkezetet

## Az effektmester és a zeneszerző

A Myst III zenei effektusait Jamey Scott követte el. Mivel a modellezett világ nem létezik a valóságban, a hangeffektek megválasztásánál a kialakított tér látható atmoszférája alapján alakította ki a hangzásokat. Mégis a legnagyobb gondot az jelentette, hogy milyen evilági hangszínekre épüljön a program. Hosszas gondolkodás után a vízpart maradt az a hely, ahol Jamey a nyers hangokat rögzítette a hordozható DAT magnójával. Később természetesen ezek a nyers hangok effektezésre kerültek, így készültek el a különféle varázslatok hanghatásai. Jamey a következő hardvereket használta a komponálás során. Az alkotásban három számítógép vett részt. Egy 400Mhz-es PIII, egy Macintosh és egy az E-mu systems által gyártott speciális sequencer számítógép. Amúgy a SB live kártya lelkének számító DSP processzort is a fenti cég gyártja. Jamey Scott 10 éves korában kezdett trombitázni. 13 éves korában gitárra cserélte kedvenc hangszerét, amellyel jazz és rock bandákban játszott egészen 25 éves koráig. A zongorán és a gitáron kívül játszik még zongorán, különféle ütőhangszereken és egy WX5-ös elektronikus klarinéton. Jamey 1996-óta írogat zenéket és effekteket a Presto számára, eme elfoglaltsága mellett zenei szabadúszónak nevezhetnénk, aki zeneszerzőből vált designerré. Az előzenében eltöltött hosszú évek alatt nagy tapasztalatra tett szert a hangszerek hangjának egymáshoz való viszonyáról. 1995 óta különféle programok zenéjét és hanghatásait készítette el, ezek: Gundam 0079, The War of Earth, Journeyman Project 3: Legacy of Time, Blackstone Cronicles, Beneath, Stephen King's F13, Star Trek: Hidden Evil. Néhány project amelyekben mint közreműködő vett rész: Die Hard Trilogy 1-2, Mission Bravo, Compton's Children's Bible Stories, 1996 Compotn's Encyclopaedia. A játék zenéjét Jack Wall szerezte, aki zenei karrierjét Bostonban kezdte, ahol egy stúdióban különféle zenei anyagokat mixelt és vett fel. A stúdióban eltöltött idő és John Cale hatására kezdett önálló zenei anyagokat készíteni. Mostanság már hat évre visszamenő zenei pályafutásra tekinthet vissza. A muzsikáláshoz használt cuccai a következők: Mac G4 450, amelyet elsősorban sequencernek és wav editornak használ. Samplerként PC-t használ egy Gigastudio 160-as szoftverrel. Az egyéb kategóriában szerepel még egy AKAI S3000XL és egy Roland JV2080-as cucc is. DA átalakítóként egy Tascam DA88-at használt, amelyről a digitális felvételeket készítette.

A www.mysterium.ch/exile/exile-e.html címen egész jól használható kis linkgyűjteményt találhatnak az érdeklődők, melyek java része kritikákra, illetve a Myst világával kapcsolatos eszmefuttatásokra mutat. Ínyencek fel nem használt, illetve ritkaságszámba (hő?) menő Myst kompozíciókat is letölthetnek a szintén ezen weboldalon mellékelt linkek révén. Hajrá emberek, hajrá!





# Economic WAR

## Én szeretem Önt, Mr. Tyfel...

Helyszín: Moszkva. Idő: 8 óra 12 perc.

— Tudja, Elnök úr — a Kijevi Oldalas titka a pácban rejlik. Van fogalma, hányan próbálkoztak, s próbálkoznak máig is az öntet utánozhatatlan ízének reprodukálásával világszerte? Persze, hogy van fogalma — elvégre felelősségteljes pozíciója révén Ön minden bizonnyal elkötelezett látogatója s tisztelője a protokolláris, illetve diplomáciai jellegű díszvacsoráknak. Jól érzem ezt, Elnök úr?

— Minden szempontból helyes meglátás, Elnök úr. Ám hogy a pácnál maradjunk, el kell ismernem: ezen gasztronómiai mestermű révén már világos számomra, miért is örvend világméretű elismertségnek az Orosz konyha.

— Elnök Úr... Ön hízeleg.

— Téved — a pác pontos receptje felérne egy jelentősebb kölcsön fedezetével — már ha nem ért félre, igen tisztelt Elnök Úr.

— Óh, hát lehet ezt félreérteni? Ám sajnálattal kell közölnöm: államtitkokat nem adunk ki.

— Érezhetően jól megfontolt álláspontját respektálom.

— Mint ahogy mi is respektáljuk az Elnök Úr kifinomult ízlését, s a kitűnő borok iránt érzett szeretetét s rajongását — lenne szíves megnyomni a zöld gombot...?

— Készséggel. — !CLICK!

— Engedelmével, Elnök Úr: a legkitűnőbb D'busché, '63-ból.

— '63. Kitűnő év a borok világában, sötét az Egyesült Államok történelmében. Bízom benne, hogy gesztusa mentes a célzatosságtól, Elnök Úr.

— Feltételezése sértő. Legyen szíves nyomja meg a piros gombot, hogy ihassunk nemzettségeink felhőtlen, hatékony együttműködésére.

— Kitűnő indítvány! — !CLICK!

— Óóóó. Kénytelen vagyok elismerni, Elnök Úr: ennek a D'buschének a puszta illata is elvarázsol. Ha elmesélem a Fehér Házban hogy Ön '63-as D'bushéval pecsételte meg megállapodásainkat...

— Fehér Ház? Elnök Úr — milyen Fehér Ház...?



### Financiális Háttér

A Monte Cristo nevű csapat, melyben egyszerre köszönthetjük a fejlesztőket s a kiadót is, az üzleti, gazdasági szimulációk publikálása iránt érez mély elkötelezettséget. Munkatempójukra jellemző, hogy 2000-től számítható érdemi ténykedéseik során nem kevesebb, mint hat stuffot dobtak piacra. Legfrissebb, Economic War nevű szerzeményük a bel-s külpolitika, illetve a gazdaság főbb szintezõdéseit modellezi, s teszi ezt a cégtől megszokott tetszetős, ám valójában nyomokban erőtlen prezentáció jegyében. Ez a témakör persze csak a későbbiek során képezheti elemzés tárgyát — előbb nézzük, hogyan s miképpen is lehetséges választott nemzetségünk hatalmi pozíciójának, és/vagy gazdasági monopóliumának megteremtése. A játékmenet fő irányvonala szerint kezelőfelületek, panelek, dialógusablakok sokaságainak masszírozgatásával kommunikálunk a cuccal, mely panelek közül a legjelentősebbek az aktuális várostérkép jobb felső szélén sorakoznak. A sor elejét nyitó Finance Table összegzi főbb kiadásainkat illetve bevételeinket, ilyen minőségében pedig meglehetősen gyakran fogjuk őt nyomkodni. A térképen látható épületek mibenlétét részletesen is tárgyaljuk majd, ám már itt kénytelenek vagyunk kiemelni a gyárakat — elvégre ezek azok a létesítmények, melyek egyrészt egyet jelentenek termelésünkkel, s melyek révén érthetővé válik a financiálispanel első mutatója, ez a Monthly Costs — havi költségek — csoportba tartozó Production pont. Ezen érték tájékoztat minket az aktuálisan is termelő gyárak hatékony üzemeltetése révén fellépő tőkeszükséglet összegéről. Már itt célszerű vigyázó szemeinket a Monthly Revenues csoportra vetni, elvégre itt láthatjuk az általunk forgalmazott termékekből havonta befolyt összeget — na most: ha ez az érték kisebb, mint az előzőekben tárgyalt mutató által feltüntetett összeg, akkor alaposan eltoltuk az ügyet. Annál is inkább, mivel közvetett módon a termelésből s forgalmazásból befolyt összeg jelenti mobil tőkénk alappilléreit. A Construction pont az éppen futó építkezési munkálatok által felemésztett összegről nyújt tájékoztatást, alatta pedig a Kutatásba — lásd később — invesztált lóvé mértéke figyel. Minden városhoz tartozik legalább egy Média Épület — ezek segítségével nyílik lehetőségünk propagandába fogni, ízlés szerint kisebb, avagy jelentősebb összeg fejében - így a Propaganda mutató az általunk viselt kampány havi tőkeemésztését szignózza. De azt mindig. A soron következő Államköltségek értelemszerűen befolyásunkkal valamint gazdasági pozíciónk megerősödésével egyenes arányban növekszenek, ám vigasztaló lehet a csoportot záró Slush Funds dialógus, mely révén igen csinos kis pénzeket nyelhetünk be az államkasszából — jééé — magán célra. (Már csak az nem világos, honnan vették az alkotók ezt a képtelen ötletet...) Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az ezen metódus szerint lefölözött pénzekből nem kacsalábon forgó palotát fogunk vásárolni — elvégre a ken-





▲ Economic War - izometrikus nézet



▲ Csak most, s csak azért is: A Financiális Tábla





guru a divat — inkább visszaforgatjuk az összeget a politikai hadviselés egyik leghatékonyabb eszközébe — a hírszerzésbe. Akik nem bírnak magukkal, már a financiális táblán is szemrevételezhetik a kémkedéssel kapcsolatos főbb jellemzőket s kiadásokat, célszerűbb azonban külön fejezetet szentelni a kérdésnek. Ezért: külön fejezetet szentelünk a kérdésnek. Itt van lehetőségünk az adók szabályozására is — ennek túlzott mértéke esetén fennáll a zendülés kockázata. A csillagászati adókra érdekes módon a politikai ellenzék a legérzékenyebb, így a képviseletükül is szolgáló székházra clickelve megfigyelhetjük, mekkora is a zendülés kockázata aktuális adócsomagunk tükrében. Úgyhogy figyeljük meg. Fontos még a panel jobb szélén figyelő Workforce mutató is — az aktuálisan hozzáférhető munkásemberek számával párhuzamot mutató mértékben van lehetőségünk új létesítményeket felhúzni.

## Világpiac

Az Economic War legfőbb erénye a könnyű és nehézipar ágazatainak sokrétű modellezése, így az előállítható, forgalmazható termékek száma átfogó képet mutat, mobiltelefontól a camambert sajtig. Az ikonsor második komponensén keresztül jutunk a Világpiacra, melynek szükségleteit s kínálatát is feltérképezhetjük a mellékelt kimutatások révén. Előljáróban annyit, hogy a feltűntetett adatok a pillanatnyilag kiválasztott országra/államra vonatkoznak — már, ha ennek felismerése gondot jelentett volna valaki számára. Nézzük csak: az első jellemző a termék előállítási ára. Alatta figyel a Production mutató — ez a havonta előállított darabszám, míg a Consumption a felvevőközönség mértékét szignózza. Még akkor sem érdemes jelentősen csökkentenünk termelésünket, ha valamely nyersanyagból, termékből túlkínálatunk lenne, hiszen a fölösleg minden formája és fajtája kitűnő alapul szolgálhat az export tevékenységhez. A Production Sites jelzi, hány létesítményük felelős az adott termék célzott előállításáért, a Stocks pedig raktáron lévő készleteinket jelenti. Értelemszerűen az a stóc kerül ide, amely már túlmutat a felvevőpiac igényein. Az utolsó mutató pedig a termék fogyasztói áráról nyújt tájékoztatást. S noha ennek irányított növelésére nincs lehetőségünk, a program s az alkotók azért voltak annyira következetesek, hogy a magasabb igény magasabb árat, míg a túlkínálat nyilván áresést eredményez.



▲ *Ez volt a Japcsik utolsó mobil gyára. Érdekes is lenne.*

## Diplomácia

Ez lenne nemzetközi kapcsolataink ápolásának, illetve amortizálásának első számú eszköze — s noha a diplomácia, mint látni fogjuk egyéb lehetőoségeket is biztosít, irányított alkalmazása révén érdekeinknek megfelelően lavírozhatunk az — ajjaj — érdekek között.

A panel java részét a diplomáciai felekkel való kapcsolatunk minőség jelzői dominálják — így örvendhetünk jó, középszerű, illetve rossz diplomáciai viszonyoknak is valamely nemzetséggel szemben. Szélsőséges esetben dönthetünk valamely csatorna teljes beszűntetése mellett is, erre szolgál a panel jobb szélső ikonsora — bár mondanom sem kell, hogy az efféle gesztusok közel egyenértékűek egy nyílt hadüzenettel. A panelen látható diplomata ikonok sejthetően az egyes országokban tartózkodó diplomatáink számát jelzik, míg a panel első csoportjának jobb szélén rezidens bácsi szignózza a térségben mozgósított, illetve továbbra is mozgósítható szabotőrök számát. Róluk később.

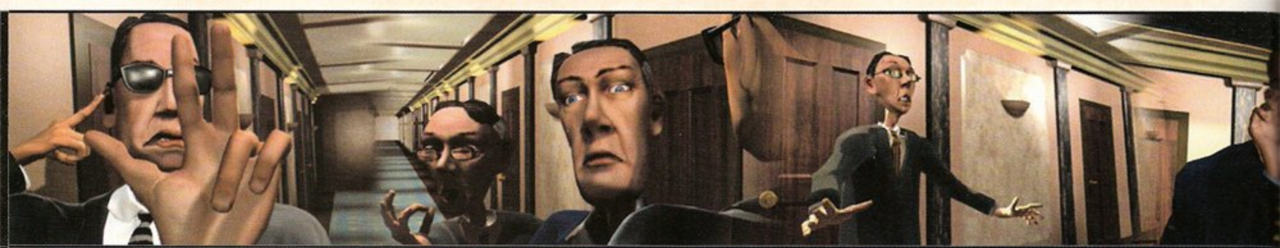




▲ *Abdulnak nem jön be az a húszezer bonusz-teve. Talán, mert én kapom...*

Hogyan is lehet diplomatákat installálni egy idegen területre? Természetesen Nagykövetségek felemelésével — Embassy. Ezen létesítményeket bármely, általunk választott országban megépíthetjük, s így már lehetőségünk nyílik diplomatákat csoportosítani a térségbe. Ez két dolog miatt jó: az Economic War szisztémája szerint a diplomaták szabotőrökké, kémekké is avanzsálhatnak, ugyanakkor Diplomata Pontokat termelnek, melyek jelentősége az alábbiak nyomán válik majd világossá. Vannak a diplomáciai manőverek, sorrendben: Embargó, embargó feloldása, katonai közbeavatkozás, nemzetközi segély, illetve nyílt politikai elmarasztalás. Bármely országot megválaszthatjuk a manőver célpontjául, ám hogy a diplomáciai közösség mennyire is veszi komolyan indítványainkat, nagyban függ a manőverbe áldozott Diplomata Pontok számától, melyeket tetszés, de leginkább szükség szerint tudunk az ügy javára fordítani a rendelkezésünkre álló egészből — mely egész ugyebár a térségben tartózkodó diplomatáink számából származtatható. S noha a modell kétségtelenül nem a legelegánsabb megvalósítás, felfedezhető benne az életszerűség bája. Ezért nem bántjuk. (Annyira.)

Indítványokat természetesen bármely ország, állam kezdeményezhet — ilyenkor a program álmosító kommentátora fel is kér minket, hogy legyünk szívesek állást foglalni az ügyben, szignózván támogatásun-



kat, avagy elzárkózásunkat. Ehhez mást nem lehet hozzáfűzni, minthogy: mindig csak érdekeink szerint.



## Kutatások

Termelésünk ütemének, színvonalának növelése egyike legégetőbb szükségleteinknek, ha gazdasági szempontok szerint is versenyképes birodalmat óhajtunk létrehozni. Ezen kiaknázható új lehetőségeket s technológiákat egy, vagy több kutatólaboratórium felemelésével közelíthetjük meg. A következő területekbe nyílik lehetőségünk csillagászati lóvékat invesztálni: könnyűipar, hadiipar, mezőgazdaság, illetve csúcstechnológia. A fejlesztések lépcsőzetesen történnek, ám már minden csoport első szintű fejlesztési foka is érezhető javadalmakat társít az általa feltunningolt termelési terület jellemzőire. A komolyabb, komplexebb kutatások már rengeteg pénzt s időt emésztenek fel, ennek áttételes orvoslására lehetőségünk nyílik több kutatólaboratóriumot is munkába állítani — s noha így az aktuálisan futó projectek kutatási időtartama jelentősen lerövidül, annak támogatási költsége értelemszerűen a többszörösére rúg. Jól tudják ezt a szomszédos nemzettségek is, így adott a tudományos kooperáció lehetősége. A játéktér alján látható ikonsoron sorakozó zászlók mellett egy kezet pillanthat meg a figyelmes szemlélő. Míg az élelmes szemlélő: meg is nyomja azt erősen. Ezen dialógusablak nyitja meg előttünk a kooperáció lehetőségét, a metódus pofonegyszerű: a százalékos mutatón deklaráljuk, mily intenzitású együttműködésre is buzdítjuk az általunk választott országot, majd a céltatos kis levél ikonra clickelve útjára engedjük a felkérést. Ha a választott ország nyitottnak mutatkozik az indítványra, úgy beindulnak a közös kutatási munkálatok, melyek első s második számú előnye: 1. a projectek gyorsabban lebonyolódnak. 2. a szintén megosztott költségek révén fele annyi tőkét emésztenek fel. Míg a dolog egyetlen, ám igen jelentős hátránya: az ily módon kifejlesztett technológiák természetesen éppen úgy javára válnak majd a partnernek is, mint nekünk. Így annyi vontható le tanulságképp, hogy kellő mobil tőke tükrében érdemes lehet a szóló alapú fejlesztésekre koncentrálni, hiszen befektetésünk az új technológia révén rövid időn belül megtérül, utána pedig már csak a profitot kell számolgatnunk. "Jól van Virgil: soha semmihez nem volt elég merszed..." — mondja majd nekünk is a fixanyu, ha nem mutatunk hajlandóságot semmiféle kockázat felvállalására. Végezetül még egy dolog, ami viszont a kooperáció mellett szól: az együttműködés a választott országgal létesített diplomáciai csatorna javára válik. Jó, mi?




## Sabotaaaage!

Diplomatáink tehát választott nemzettségünk parlamentjében, illetve a követségeken is hozzáférhetők. A velük való irányított interakció a "magyarvindózból" is megismert "fogd-és-vidd" metóduson alapszik — próbaképpen tessék csak nyakon csípni egy csókát, majd valamely szomszédos ország területére clickelve bepatronálni őt egy konkurens létesítménybe. Az épület jellegétől függően más-más lehetőségeink adódnak a kavarásra, kezdve a politikai




▲ *A jó öreg Günther - lebukott, mint pedofil xilofonista. Ájjájájájj...*

korrupciótól, megvesztegetéstől át egészen a botrányok kirobbantásáig. Botrányok: ezek segítségével megkísérelhetjük ráhúzni a vizes lepedőt valamely rivális ország oszlopos honatyjára, esetleges eredményességünkről pedig tájékoztatást is kapunk, méghozzá többnyire igen szellemes vádakkal, s portrékkal is megtámogatott tényfeltáró tudósítások képében. A botrányok kirobbantása nagymértékben növeli a zendülés kockázatát is, mely révén a konkurens állam kénytelen lesz csillagászati összegeket felemésztő propagandákba fogni, illetve kiemelt figyelmet fordítani a belpolitikai nézeteltérések elsimítására. Mindez a diplomáciai csatornák csökkenő hatékonyságához vezethet, mely révén szépen, lassan, ám biztosan bezáródnak a külvilág kapui. Konklúzió: szabotálni érdemes. Annál is inkább, mivel gyárak esetében lehetőségünk nyílik profi szabotőröket installálni az üzemekbe — s ha konkurensünk nem fordított kellő összegeket a kémelhárításba, akkor bizony szabotőrünknek hála, azonmód le is amortizálódik a gyár egyetlen munkanap alatt. Természetesen nem mi vagyunk az egyetlenek, akik szabotőröket alkalmaznak — hanem — jééé — mindenki. Ezért fontos, hogy vitális jelentőségű létesítményeink mindegyikében gondoskodjunk a kémelhárításról. Ennek módja is a szabotázs révén megis-



mert ügymenet, csupán diplomatánk — s későbbi kémünk — feladatául nem a kavarást, hanem a kémelhárítást deklaráljuk. Kiemelendőek a kutatólaboratóriumokba installált szabotőrök által nos hát: kölcsönvehető technológiák is, melyek révén eleve szükségtelen lenne saját magunknak finanszírozni a projecteket. Ám, mint az sejthető: ha valahol, a laboratóriumokban érdemes igen magas szintű kémelhárításra számítanunk — egy lefülelt szabotőr az esetek túlnyomó részében pedig egyet jelent a diplomáciai kapcsolatok megszűntetésével, sőt: akár katonai fenyegetéssel is számolnunk kell, ha nem átallottunk olyan helyre dugni az orrunkat, ahol aztán tényleg semmi keresnivalója nem volt — no persze éppen ez jelenti az anyag savát-borsát.

## Vór. Vór nevá cséindzsüsz.

Mint azt a világtörténelem már nem egy esetben igazolta, a gazdasági érdekellentétek éppen úgy képezhetik egy fegyveres konfliktus legfőbb indukcióját, mint a vallás, avagy az alapvető világnézeti különbségek. Az Economic Warban rendszerint akkor



kerül sor nyílt hadviselésre, mikor a felek nem tudnak mindegyikük számára kedvező feltételeket kínáló megállapodást kötni a diplomácia eszközeivel. Így tehát, hogy ki s mikor vetemedik támadásra, nyilván teljes egészében a kialakult gazdasági s diplomáciai viszonyokon múlik. A stuff hadviselés modellje egyébként meglehetősen egyszerű darab: nincs más dolgunk, mint létesíteni egy munícíógyárat, majd várni egy kis időt, míg az üzem legyártja az első robbanófejeket. Na most: a világtérképre kattintva van lehetőségünk ezek egy részét specifikusan a légelhárításra kihegyezett töltetekké alakítani, míg a maradék már felhasználható az általunk választott ország felszíni jellegzetességeinek alapvető átrendezésére. Értsd: click célpont, majd click rakétakilövő. Adjuk meg az útra bocsátandó robbanófejek pontos számát, majd: — mit gondolt, Elnök Úr? — click piros gomb. Az első rakéta azonmód útjára is indul, majd becsapódik. Lehet (?) örülni. Egy megjegyzés: ha bármely megfontolásból a hadviselés mellett döntenénk, úgy minden esetben kötelező jellegű ezt megelőzően diplomáciai eszközökkel tudósítani erről a támadott felet. Mert, ha csak úgy nekiáll valaki lövöldözgetni, akkor értelemszerűen számolnia kell a szomszédos országok azonnali, koncentrált támadásával, mely rendszerint pillanatok alatt elejét veszi a magából kifordult országok üzelmeinek.

A hadviselés modell tehát muzsikál, még ha hallottunk már ennél jóval meggyőzőbb produkciót is. Ne feledjük azonban: az Economic War nem a hadviselésre hegyeztetett ki.



▲ *Ez egy térkép*

## Esetleg...

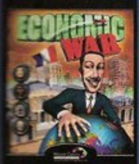
A játék szisztémája, noha következetesnek s átgondoltnak mondható, nem látszik párosulni azzal a fajta, kényelmes s rugalmas irányíthatósággal, mely révén alapmű gyanús stuffot köszönthetnénk az Economic War személyében. A múltkori számban tárgyalt, Isteni Tropicot én mamlasz elmarasztaltam, mondván: hiányoznak a hotkeyek. Pedig, mint az kiderült: vannak benne, csak — nahát — el kell olvasni a kézikönyvet is. Ezt a hibát igyekszem nem elkövetni többé, így az optimizmus jegyében most az Economic Wart kell bekóstolnom a hotkeyek hiánya miatt — hiszen ebben a stuffban, ahol az érdemi játék valóban panelek, dialógusablakok tucatjain bonyolódik, ezek hiánya több mint elszomorító. S noha ezek módfelett dizájnos, igényes mivoltához kétség sem férhet, a láthatóan profi munkát végző grafikusok mintha nem erőltették volna meg magukat jobban, mint ami nélkülözhetetlen volt — az épületek még rendben vannak, amorf, görbe vonalaikkal a Curse of Monkey Islandre emlékeztető, rajzfilmszerű hatást gyakorolnak a szemlélőre, a tájmodellezés azonban csapnivaló: nyomorék fák sokaságai a tökéletes vízszintnek örvendő, statikus zöldben. Blöe. A játék zene felhozatalához szívesen hozzászólnék, ha hallottam volna — de nem hallottam. Két eset lehetséges: vagy vicces kedvükben voltak az alkotók, s csak a móka kedvéért helyezték el az opciók között egy a zene hangerejének szabályozásáért felelős dialógust, vagy egyenesen a CD-ről kéne szólnia a megkapó kompozícióknak. Jelzem, miután egy a közelben tartózkodó Faith No More audio CD (pedigrés!) segedelmével meggyőződtem olvasóm CD Audio berregtetési készségéről, SEM volt hajlandó az Economic War andalító kompozíciókkal kedveskedni. Hogy mik vannak... a hangeffektek nem mutatnak túl a műfaj sajátosságain, így kultúráltnak mondható plittyek, plöttyök illetve doing!-ok kísérik a világhatalomra éhes használó útját. A támadások alkalmával hallható, minden bizonnyal egy ötven forintos szilveszteri papírkürt süvöltésének informatikai modulálásából nyert szirénahang hallatán mondjuk a kutyám is lefordult a kanapéról, más problematikát — effektek tekintetében — nem látok. Így tehát el lehet játszogatni az anyaggal, sőt: adott a hálózaton történő nyomulás is, ami mindenképpen örvendetes húzás a készítők részéről — hiszen egymás ellen játszva ki a program kifejezetten ötletes szabotőr-metódusát, teszem fel — szinte már szórakoztató időtöltésnek nézhetünk elébe. Az egy játékos módnak különben se válik hasznára, hogy a nagyobb humorérzékkel rendelkező játékosok sacc fél év játékideje alatt kiprovokálhatják a Harmadik Világháborút. És se ez, se az nem tökjó.

*Leopold Trappatore*



▲ *Franciaország. Az operaházat - loptam*

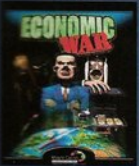
A játék csomagolása kultúrtörténeti vonatkozásokkal is bír — a kereskedelmi forgalomba kerülő borító előtt tucatnyi, gyakorlatilag kész tervet utasítottak el a fórumok.



Korai koncepció. A para tárgya a képen szereplő arc kinyújtott nyelvében keresendő — a gesztus provokatívnak találtatott, a borítótervet visszadobták.



Itt Mr. Gorbatchov s a közelmúltban leköszönt Clinton elnök pózol egy terrorista társaságában. A tervet, sikertelenségre hivatkozva — elvetették.



Létezik egy Jabbar nevű király, aki kész volt hatalmas pénzeket felajánlani a kiadónak, amennyiben feltüntetik az Economic War borítóján. S noha a terv elkészült, ajánlatát végső soron elutasították. Micsoda csapááás...



Elvis Presley, vagy gyalog megyünk? Hohho — Elvis rula mindörökké — még akkor is, ha a karikatúrájával megtámogatott terv szintén a visszadobott darabok közé került.



A végleges változat — egy a bal szélen posztoló szabotőrrel, illetve egy domináns politikussal — míg a borító eszmei mondanivalója a jobb szélen megfigyelhető "korrumpőr" szerepeltetésével nyújt átfogó képet.

Monte Cristo / Monte Cristo
www.montecristogames.com
P200 (P166), 64 MB RAM (32 MB RAM)

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 7 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 7 |
| SZAVATOSSÁG | 7 |
| ZENE-HANG | 2 |

✓ - fordulatos többjátékos mód
✗ - erőtlen összhatás

73

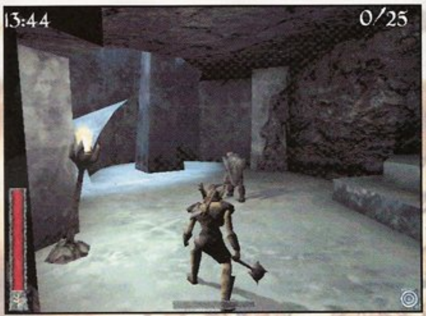


# Rune: Halls of Valhalla

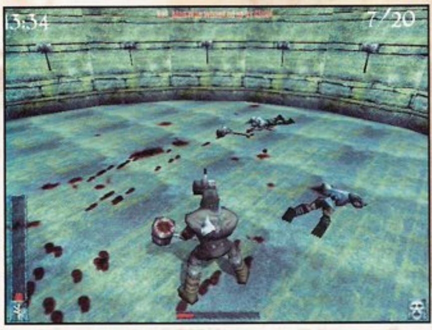
## Harcosok Klubja

Beléptem a hatalmas terembe, és a falakon, az oszlopokon mindenfelé különféle fegyverek voltak kiakasztva. A legegyszerűbb fejszétől a hatalmas pallósig. Csak álltam ott tanácstalanul, és nem tudtam eldönteni, hogy melyiket válasszam, de egyszer csak megjelent egy újabb játékos, aki gyorsan leakasztott egy méretes kétkezes kardot a falról és már rohant is tovább. Nekem se kellett több, én is levettem egyet és nyomás utána. Beléptem egy újabb terembe, és megjelent a fejem fölött egy nagy kettes. Először nem tudtam mire vélni a dolgot, de ahogy érkeztek sorban a többiek, és mindenkinek a feje fölött más-más szám volt, rájöttem, hogy az arénába ilyen sorrendben léphetünk majd be. Hamarosan átváltott a sorszámom egyesre, majd kis idő múlva elkezdődött egy visszaszámlálás. Néhány pillanat múlva, az arénában találtam magam, ahol az előző küzdelem győztese állt fölényesen, és üdvözölte szerény személyemet, majd egy laza mozdulattal elhúzta a kezét a nyaka előtt, ezzel jelezve, hogy mire számíthatok. Huh gondoltam magamban ennek a fele sem tréfa, de mi végre van a kezemben ez a hatalmas pengéjű valami, ha nem tudom magam megvédeni vele? Elkezdtük hát egymást kerülgetni, kitapasztalni kinek milyen a mozgása, de egy váratlan pillanatban elkezdett felém rohanni, felugrott a levegőbe, suhintott egyet a kardjával a „kedves" ellenfelem, és a következő pillanatban ott álltam jobb kar nélkül, amely még szorítva a kard markolatát, a földön hevert. Még fel sem ocsúdtam a meglepetéstől, mikor egy újabb roham következett és a fejem nélkül holtan rogytam a földre. Na ennyit a hatalmas fegyveremről, meg a vívási tudományomról, gondoltam magamban, de azért újból beálltam a sorba, hogy megküzdjek a kihívóval. Mondanom sem kell, még jó párszor megpróbáltam, de nem nagy sikerrel. Igaz volt néhány bevitt találatom, sőt egyszer győztem is, de gondolom az volt az oka, hogy az ellenfelem életereje igencsak lecsökkent, mire én bejutottam a küzdőtérre. Bevallom elég gyorsan ráuntam, hogy a néhány másodperces küzdelem után mindig csak a soromra várjak, ezért rátenyereltem az [ESC] billentyűre, és a szerverek közül, választottam egy másikat. Az volt kiírva, hogy „Team Match" és a játékban még csak tizenketten voltak a lehetséges tizenhatból. Rövid töltögetés után, máris egy hatalmas várban találtam magam, kezemben egy aprócska fejszével, és elég rendesen bezöldülve. No nézzük miből élünk, elindultam hát körülnézni. A földön előttem egy komolyabb kinézetű fejsze hevert, nem messze tőle pedig egy igen méretes pajzs. Felvettem hát mindkettőt, és folytattam az utam. Távolról mintha csatazajt hallottam volna, így elindultam a hang irányába. A terembe lépve, mit gondoltok, mit láttam? Egy tucat különböző színű harcos egymást püfölte miközben érces harci kiáltásokkal bíztatták egymást. Belevetettem hát magam én is a forgatagba...

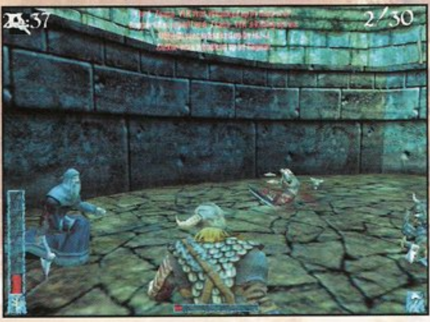








▲ *Jöhetnek a takarítók*



### Erő, férfiasság, bátorság, ügyesség

Mindezek jellemeznek egy igazi harcost. Nem nagy kunszt egy távcsöves puskával, vagy egy rakétavetővel tisztes távolságból leszedni az ellenséget, de ragadj csak kezedbe egy szál kardot, és állj ki a küzdőtérre. Ugrálj, forogj, szaladj, próbáld a fegyvereddel úgy megsebezni az ellenfeled közvetlen közelről, hogy ő ne tudjon közben megérinteni. Te is rá fogsz jönni, hogy mekkora különbség van a kétféle harcmód között. A „Quake III arena" és az „Unreal Tournament" mellett megjelent a játékpiacon egy újabb hálózatra optimalizált játék, ahol a hangsúly a párviadalon van, a cél nem a területek bejárása, és különféle feladatok megoldása, hanem minél több ellenfél legyőzése minél rövidebb időn belül — mindez nem az elképzelt jövőbe helyezve mindenféle szuper fegyverekkel, hanem nagyon is valóságos, a múltban használt kézi fegyverekkel.

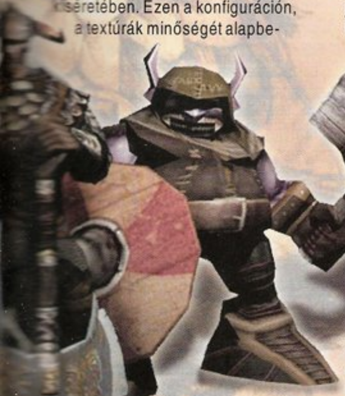


Ha figyelemmel kísértétek a játékpiac alakulását, és kedvelitek a külső nézetes akció, és az RPG stílusú játékokat, akkor bizonyára ott lapít a polcotokon a tavaly ősszel megjelent Rune is. Aki mégsem ismeri, annak a kedvéért röviden néhány szó az alapjátékról. A főhős Ragnar, az ifjú viking, akit az istenek atyja, Odin felruházott a rúnák erejével, hogy meg tudja védeni őket az elpusztítani akaró sötét erőkkel szemben. A történet lineáris szálon fut végig, a játékosoknak mind a találékonyságukra, mind pedig az ügyességükre szükségük van a küldetések során. A játék az Unreal motorjára épül, de mégsem FPS, hanem egyfajta keveréke az RPG és a Tomb Raider stílusnak.



A grafikai kidolgozottságon látszik az Unreal engine hatása, hiszen részletesen kidolgozott lélegzetelállító tájakon, gyönyörű épületekben zajlanak a történések. A karakter irányítása pofon egyszerű, mivel a szokásos [AWSD] billentyűk mellett csupán néhány kézre eső további gombot, és az egeret kell kezelni. Ragnart amolyan Tomb Raider módon láthatjuk a monitoron játék közben, de a nézőpontot az egér mozgatásával gyakorlatilag korlátlanul mozgathatjuk.

Az ajánlott és a minimális konfiguráció, amivel élvezhetően lehet játszani, megegyezik az alapjátékkal, vagyis ajánlott egy második generációs 3D gyorsítós videó kártya minimum 8MB RAM-al és a gépben legalább egy PII 300-as vagy annál erősebb processzor dolgozzon 64 MB RAM kíséretében. Ezen a konfiguráción, a textúrák minőségét alapbeállításon (Medium) hagyva, és a felbontást 640X480-ra állítva szaggatás nélkül futtatható.



A küldetéslemezként kiadott „Halls Of Valhalla" csak a többjátékos módban játszható, és nem kell hozzá az alapjáték. Az indulás után tetszőleges nevet adhatunk magunknak, és 37 különböző karakter bőrébe bújhatunk bele, vagyis gyakorlatilag az összes szereplő megtalálható itt, akikkel az alapjátékban találkozhattunk. Csatlakozhatunk egy már futó játékhoz a helyi hálózatban, vagy pedig a világhálón, és természetesen mi is indíthatunk egy szervert, ahol négyféle játéktípusból (Team Game, Rune Match, Head Ball, Arena Match) lehet választani, majd a 27 pálya közül azt, ahonnan indul a küzdelem.

A szerver jellemzőinél a „Frag Limit"-et, a „Time Limit"-et, a maximális játékosok és a nézők számát, lehet beállítani. Az egyéb beállításoknál a játékmódot (Classic, Hardcore, Turbo), a sebességet (50-200%), a különféle speciális jellemzőket, mint például, a gravitáció nagyságát, a fegyverek sebzését, a balkezes módot lehet konfigurálni. Itt lehet azt is összeválogatni, hogy az idő limit, vagy a frag limit lejártakor, melyik pályákon folytatódjon a játék, és azok milyen sorrendben kövessék egymást.





▲ A kör közepén állva...





▲ Szabad egy táncra?

A játékban gyakorlatilag ugyanazokat a fegyvereket lehet használni, mint az alapjátékban. Ezek négy nagy csoportba tartoznak, így a szúró és vágó fegyverek (kardok tőrök), a balták (fejszék, harci bárdok), a zúzó fegyverek (buzogányok, bunkók), és a negyedik csoportba tartoznak a pajzsok és a páncélok.

A fegyverek a pályák különböző részein vannak elhelyezve, vagy a megölt ellenfelekét lehet felvenni. A különféle (sárga, piros, kék) rúna köveket is megtaláljátok melyeknek a karakteretekre gyakorolt hatása, attól függően változik, hogy mekkora az életerőtök, és milyen fegyver van a kezetekben. A piros rúnakövet felvéve például rövid ideig megsokszorozódik az erőtök, a kék rúnakő többnyire az életerőt emeli maximumra, (megtalálhatjátok még persze a pályákon a már jól ismert korsó sörőket, a nagydarab sonkákat, amiket befalva az életerőtök áll vissza lassanként a maximumra) a sárgából pedig jó néhányat összeszedve a fegyvereteknek lesz valamilyen különleges hatása, vagy például ti válhattok láthatatlanná egy időre. Valamennyi lehetőséget, amit a rúna kövektől kaphattok, itt inkább nem részletezem, hiszen a játék során, rövid időn belül azt mindenki kitapasztalhatja.

A hangokról és a zenéről csak annyit, hogy végig a környezethez illő zene szól, a bevitt ütésektől felhördül, aki kapott egyet, a fegyverek összecsapásakor azok fémesen csattannak.

Végezetül pedig egy személyes vélemény: a hálózati játékok kedvelőinek kihagyhatatlan darab. Nem akarom elkiabálni, hogy talán melyik hasonló stílusú játékot fogja a trónjáról letaszítani, erre majd az idő megadja a választ, abban biztos vagyok, hogy nálunk is hatalmas sikerre számíthat.

*Clemi*

www.runegame.com

Take 2 Interactive / Human Head Studios
PII 400 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 9 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 9 |
| SZAVATOSSÁG | 8 |
| ZENE-HANG | 8 |

✓ - pergő játékmenet
- nagyon sok pálya
- lenyűgöző szépségű grafika

✗ - miért nem jött már hamarabb?!

**95**



# Ragnar és a Ragnarok

Őszintén megvallva, ezen írás megszületése már jó pár hónappal ezelőtt, a Rune ismertetésének idején körvonalazódni kezdett. Ki tudja, miért (talán az idő sürgetése, talán az újság terjedelmének szűkössége miatt), akkor a dolog mégis megrekedt a gondolat szintjén. Ám most, a Rune hivatalos kiegészítőjének, a Halls of Valhallanak megjelenésekor úgy éreztük itt a szerkesztőségben, hogy van létjogosultsága egy ilyen írásnak is, még ha szigorúan vett értelemben nem is illik bele a PC játékőrültek magazinjának profiljába.

A Rune készítői büszkén állítják, hogy játékuk a valós viking történelem és mitológia alapköveire építkezik, ezért úgy láttuk jónak, hogy ezen a szűk két oldalon megpróbáljuk nektek felvonultatni ezen mitológia legfőbb alakjait és mozgató rugóit, a miérteket és a mikénteket.

Ajánlom ezt az írás minden Fantasy rajongóknak — rengeteg olyan névvel, helyszínnel találkoztok majd, melyekkel már összefuthattatok olvasmányaitokban , vagy akár a szerepjátékok játszása során, hiszen e mítoszok világa és hősei olyan írókat ihlettek meg, mint Salvatore, Buxton, vagy David Gemmel (hogy csak egy pár nevet említsek a sok közül) —, és mindazoknak, akiket érdekel a mitológia... vagy csak szeretnék egy kicsit jobban beleélni magukat Ragnar szerepébe...



## A teremtés

Kezdetben semmi sem volt, csak a Gunnungagap, a Végtelen. Akkor még nem létezett a Felső Világ és lent a Föld. Akkor még nem volt sem homok, sem fű, sem hideg, sem meleg, sem tenger, sem levegő.

Az első világ, ami a Gunnungagapból létrejött Muspellheim, a Romboló Otthona volt. Muspellheim a Gunnungagap déli részén teremtődött. Lángoló világ, tűzben égő, szikrákat köpködő. Egy óriás őrizte, Surt, a Lángpallosú.

Másodjára Niflheim jött létre a semmiből, a Köd Otthona a Gunnungagap északi felében. Niflheim közepén van egy forrás, a Hvergerlmir, a Fortyogó Katlan, amiből tizenegy gyors és félelmetes folyó fakadt. A tizenegy messzire futó folyó habos hullámai megkeményedtek, és jéggé változtak. Amint a víz kihűlt, sűrű köd emelkedett fel róla, ami azonnal visszahullt a jégre, s második rétegként ráfagyott.

Ahol Muspellheim melege összetalálkozott Niflheim hidegével, a jég megolvadt. Az első élet a Fortyogó Katlanból származó fagyott méreg megolvadt cseppjeiből fakadt. Ezekből a cseppekből lépett elő az első Fagyóriás, Ymir. A méreg, amelyből született, vaddá és gonosszá tette őt.

Az olvadt jégből másodjára egy tehén, Audhumla, a Tápláló lépett elő. Ymir megfejte Audhumlát, kinek tejéből létrejött négy nagy folyó.

Amikor Ymir elaludt, verítékezni kezdett. A bal hónaljában összegyűlt nedvességből egy férfi és egy nő született. Így lett Ymir a Fagyóriások családjának atyja. A Fagyóriásoké, akik apjukhoz hasonlóan gonosz teremtmények voltak.

Eközben Audhumla egy sós jégtömböt nyalogatott. Az első nap végére a jégtömb teteje egy fejet formázott, a második nap végére egy fejet és egy vállat, a harmadik nap végére pedig egy férfitestet. A negyedik nap reggelén a sós jégtömb megelevenedett. Ő lett Buri, az istenek apja. Burinak született egy fia, Bor, aki Bestlát, az egyik Fagyóriás lányát vette asszonyul. Bornak és Bestlának három fia született: Odin, Vili és Ve.

Odin, Vili és Ve együttes erővel megölte Ymirt. Annyi vér ömlött ki a halottból, hogy minden óriás belefulladt az áradatba. Mindegyik, kivéve Bergelmirt és az asszonyát. Bergelmir is csak úgy menekült meg, hogy beszállt abba a csónakba, amit nem sokkal Ymir meggyilkolása előtt faragott ki egy fa törzséből. Bergelmir és asszonya lettek a szülei a Fagyóriások következő nemzedékének — ezek a Fagyóriások is éppen olyan gonoszak voltak, mint őseik.

A három isten megfogta Ymir testét. Átvitték Gunnungagap közepére, és ebből teremtették a világot. A húsából megformázták a földet, a véréből a tengert, a csontjaiból a magas hegyeket, a fogaiból a sziklákat és a köveket, a hajából az erdőket.

A sós tenger partja melletti földet az óriásoknak adták. Ezt a vidéket ettől fogva Jotunheimnek, Óriások Országának nevezték. Ám az istenek meg akarták védelmezni a Föld középső, Midgardnak, Középföldnek nevezett részét a gonosz óriásoktól, ezért Ymir szemöldökeiből egy hatalmas korlátot emeltek az élőlények két csoportja közé.

Ezután Ymir koponyájából létrehozták az eget, amelyet azóta is négy törpe tart a Föld fölött. Ezután Ymir agyvelejét felhajították az égre, és megformázták a viharfellegeket. (A törpék az Ymir húsát rágó férgektől származnak. Az istenektől kaptak emberi alakot és értelmet. A törpék ma a Nidavellirnek nevezett föld barlangjaiban élnek.)

Az istenek ezután összegyűjtötték a Muspellheim tüzeiből származó szikrákat, és szétszórták a Gunnangagap fölött. Ezek lettek a csillagok, melyek megvilágítják az egész Földet. Megteremtették a napot és a holdat, melyeket egy-egy éhes farkas üldöz. Amikor a világnak vége lesz, a farkasok elkapják és felfalják mind a kettőt.

Amikor a három isten végigsétált a sós tenger partján, találtak két fát — egy kőrisfát, és egy szilfát. A kőrisfából megteremtették az első férfit, Askot, a szilfából pedig az első asszonyt, Emblát. Odin vért és levegőt adott nekik, Vili értelmet és a mozgás képességét ajándékozta oda, Ve lehetővé tette számukra, hogy halljanak, lássanak, és beszéljenek. Ask és Embla lettek a Midgardban élő emberi lények ősapja és ősanyja.

## Yggdrasil, a világ közepe

Yggdrasil egy hatalmas kőrisfa, melynek ágai árnyékot vetnek az egész világra, s amely a mennyország fölé nyúlik. Három óriási gyökere van. Az első Asgardban, az Istenek otthonában kapaszkodik, a második a Fagyóriások földjén, a harmadik pedig a jeges Niflheimben.

Az Asgardban kapaszkodó gyökeret a szent Urd patak öntözi. E patak partján élnek a Sorsnővérek, a Nornok. A nevük Urd, Verdandi és Skuld, vagyis Múlt, Jelen és Jövő. Ők irányítják valamennyi ember életét. Nem csupán hárman vannak testvérek, rajtuk kívül több Norn is létezik. Némelyik egy-egy elfet vallhat atyjának, másokat pedig törpék nemzettek. A jószándékú lényektől származó Nornok gazdagsággal és hosszú élettel szokták megajándékozni az embereket. A szegénység, és minden szerencsétlenség a gonosz Nornoktól ered.

Yggdrasil második gyökerét, mely a Fagyóriások földjében kapaszkodik, a Mimir patak öntözi. Ez minden bölcsesség forrása. Aki iszik a vizéből, bölcs lesz, ám mindenkinek nagy árat kell fizetnie egyetlen kortyért is. Odin, mindenek atyja az egyik szemét áldozta fel, hogy megízlelhesse ezt a vizet.

A Niflheimben kapaszkodó gyökeret a Hvergelmir öntözi, ami a világ összes nagy folyóját táplálja.

## Asgard, az istenek otthona

Az ember megteremtése után Odin, Vili és Ve a világ közepére ment, ahol egy erődítményt építettek maguknak. Ezt a várat Asgardnak nevezték el, és ez lett az istenek otthona. Itt van az a trón, melyről Odin látja az egész világot, látja, ki mit tesz vagy tervez. Odin innen röpteti a világnak minden reggel két hírnök hollóját, Hugint, a Gondolatot, és Munint, az Emlékezetet, hogy alkonyatkor visszatérvén beszámoljanak neki arról, amit láttak.

Asgardban található a Valhalla, a Holt Hősök Csarnoka, melynek mennyezetét hosszú lándzsákra tűzött aranypajzsok alkotják. A valkűrök, Odin vad leányai újra és újra lovaik, a nyolclábú sleipnirek hátára pattannak, és leszáguldanak Midgardba, hogy összegyűjtsék a csatákban dicső halált halt hősöket. Ezek a Harcosok fognak majd az istenek oldalán az óriások ellen küzdeni, amikor elérkezik az Istenek alkonya, az utolsó csata, a Ragnarok. A holt hősök



nappal egymás ellen küzdve gyakorolják a harcot, de esténként vadkanhúst ehetnek és bort ihatnak, hogy megőrizzék erejüket. Álmaik ugyan sokszor rettenetesek, mert újra át kell élniük haláluk pillanatát, ám ez csak még jobban feltüzeli őket a harcra. Amikor eljő a Ragnarok, a Valhallából az istenek által épített fényhídon át (ennek a helyén látható a szivárvány) kivonul a kilencszázhatvan legjobb harcos, hogy megküzdjön a Fagyóriások fenevadjaival, az óriásfarkassal, Fenrirrel, és a sárkányokkal.

Asgardban tizenkét isten és ugyanennyi istennő lakozik. Mind közül Odin a leghatalmasabb és legöregebb. Ő Vili és Ve bátyja, mindenek atyja, mert tőle származnak az emberek és az istenek is — ők hárman előszeretettel jelennek meg az emberek előtt: Ve asszonyhangú sárkány képében, Drakaron néven, Vili férfihangú kígyóként, Snekaron néven, Odin pedig gyermekhangú medve alakjában, Brenkaron néven.

Aztán ott van Thor, aki Odin és a földistennő, Frigg fia. Thor a legerősebb az istenek között. Szekerét két óriási kecskebak húzza. Három kincse van: a Mjollnir, a kalapácsa, az öve, mely megkétszerezi erejét, és az a vaskesztyű, amit akkor visel, ha a Mjollnirt forgatja.

Odin másik fia Baldur. Jó és szépséges, őt szeretik legjobban az istenek. Ő a legkedvesebb és a legbölcsebb is. Bármit mond, annak úgy kell lennie.

Aztán ott van még Njord is. Ő Vanaheimből, a földet és a tengert termékennyé tevő vanir istenek földjéről származik. A halászok és a tengerjárók istene, ő uralja a szeleket és a tengert. Gazdag, és jómódúvá tesz mindenkit, aki imádja őt. Njordnak két gyermeke van: Frey, az Úr, és Freya, a Hölgy. Frey Thor és Odin után a legnagyobb isten. Ő határozza meg, mikor keljen fel a nap, mikor legyen eső. Az emberek, ha hozzá imádkoznak, békét és bőséget kérnek tőle. Freya a szerelem istennője.

Vannak még más istenek és istennők is. Ott van például okáért Idun, aki azokat az aranyalmákat őrzi, amelyekkel az istenek táplálkoznak, hogy örökké fiatalok maradjanak. Bragi, a férje a bölcsesség és a költészet istene. Heimdall az istenek őre. Mindent meghall, még azt is, ahogy a midgardi birkák hátán a gyapjú nő.

Ott van még Loki is, aki egy óriás fia, ezért ereiben gonosz vér csorog. Istenként tisztelik, de minden bajnak ő az okozója. Nagyon okos, de sokszor hazudik és csal. A hazugságok istenének tartják. Időnként bajba sodorja az isteneket, időnként segít nekik. Három hatalmas gyermeke van: a farkas Fenrir, Hel, a holtak istennője, és a Világkígyó. A Ragnarok idején Loki az istenek ellensége lesz. Hel szörnyű teremtés. Két társa van: az Ínség és az Éhség. Azok az emberek, akikkel éveik vagy a betegségek végeznek, mind az ő palotájába kerülnek

## Ragnarok, az istenek alkonya

A Ragnarok elérkeztének első jele Baldur halála lesz. Loki és Hel együtt fogják megölni a szépséges istent. Az istenek meg fogják büntetni őket, de akkor már késő lesz... Baldur kiömlő fényvére megolvasztja majd a jéghegyeket, amelyek vízzé válva elöntik Midgard földjének legnagyobb részét. Ez lesz az első jel.

Amikor Baldur fényvére elapad, a forróság megszűnik, és a vizek újra jéggé dermednek. Az emberek először örülni fognak ennek, ám rosszul teszik, mert a hideg egész Midgardra fagyként fog rátelepedni. A tél három teljes esztendeig tart majd, és közben véres háborúk fognak dúlni szerte a világon. Testvérek veszik el egymás életét, járvány, ínség tombol Midgardon. Egyetlen halandó sem fog megkönyörülni társain. A földön gonoszság ül majd tort: semmivé válnak a családi, baráti kapcsolatok, a klánszövetségek — végül a világ saját vérében fetrengve nyöszörög majd.

Három iszonyatos tél... Mindhárom egy teljes esztendeig fog tartani. Harapós szelek, fagy, szakadatlan hóesés. Ezután három óriás érkezik Midgardra s velük ezer csahos sárkány, hogy egyetlen véres karnevállá változtassák a emberek országát, hogy elpusztítsák az istenek teremtményeit, hogy feldúlják a földet. Ekkor nyílnak meg Valhalla kapui, és a hősök teljesítik isteneik parancsát. Szövetkeznek majd az óriások ellen induló elfek seregével, egyesülnek a hazájuk védelmére kivonuló törpékkel és más szerzetekkel, majd a Midgardon tomboló sárkányokra és óriásokra támadnak mind, ám...

... A Valhalla hősei elhullanak. Ezután Hati, a farkas végül utoléri a napot, amelyet több tízezer esztendeig üldözött, Skoll, a másik farkas pedig felfalja a holdat. Surt, az óriás lángokkal fogja szétperzselni az eget. Lángra gyúlnak a csillagok, és mind a földre zuhannak. A föld úgy fog reszketni, hogy a fák a lombjuk tetején állnak majd, a hegyek pedig összeomlanak. Loki, Fenrir, és a Midgardot körülfogó tenger mélyén alvó Világkígyó fogja véghezvinni a legnagyobb pusztítást. A kígyó megmérgezi a tengereket és az eget — a méreghullámok elöntik majd egész Midgardot.

Fenrir szeméből ekkor tüzes villámok csapódnak ki, melyek széthasítják a világ maradványait. A Fagyóriások megrázzák magukat, és felkelnek. A Világkígyó és a gonoszság valamennyi lénye összesereglik, és az istenek ellen fordul, akiket Heimdall ugyan figyelmeztet a veszélyre, de akkor már késő lesz bármit tenni...

Ekkor tör ki a végső csata.

Odin harcba száll majd Fenrirrel, Thor pedig a Világkígyóval végez. Frey Surttal fog megküzdeni. Fenrir, a farkas megöli és felfalja Odint, ám Odin fia, Vidar, a legvadabb harcos szétszaggatja majd Fenrir állkapcsait. Thor megöli a Világkígyót, de annak mérge vele is végez. Heimdall és Loki megölik majd egymást, Surt végez Freyjel — így fognak elpusztulni a legnagyobbak.

Surt lángkardjával felgyújtja majd az egész földet. Az emberek, akik még ekkor is életben lesznek, menekülni próbálnak majd, ám végül csak egy út marad nyitva előttük: az, amelyik Hel palotájába vezet.

Ezután a halálra sebzett föld belesüllyed majd a tengerekbe. ..

... A föld még egyszer ki fog emelkedni a tengerekből. Zöld lesz és termékeny. Újra sasok fognak szállni a hegyek fölött, újra fák nőnek majd a dombok oldalában. A nap leány újra az anyjától örökölt úton fog járni.

Miután Surt lángjai elpusztítják az istenek otthonát, Odin fiai, Vidar és Vali Asgard egykori helyén fognak élni. Odin unokái, Modi és Magni újra felemelik majd Thor kalapácsát, a Mjollnirt.

Végül Baldur is vissza fog térni Hel palotájából, és csatlakozni fog az új istenekhez. Az istenek birtokolni fogják elődeik tudását, és nem felejtik el a Világkígyót, Fenrirt, és a Ragnarokot. A gonosznak azonban ekkor már nyoma sem lesz a Felső Világban.

Előmerészkedik majd egy férfi, Lif, és egy asszony, Lifthrasir, akik az iszonyat elől a világfa, Yggdrasil lombjai között kerestek menedéket. A Ragnarok alatt hajnali harmatot ettek és ittak, elkerülték őket Surt lángjai.

Ők lesznek az új embernemzet szülei. Azoké az embereké, akiknek majd az idők végezetéig a rejtekhelyükről elővonuló Fagyóriások a rabszolgái lesznek...



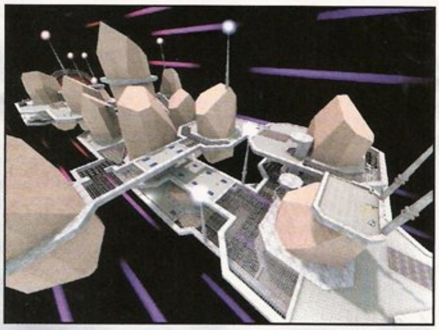


# Star Trek Voyager: Elite Force EXPANSION PACK



## Voyage, Voyaaaage - Vajas Tojááás...

A Star Trek mondakörből táplálkozó Voyager — Elit Force még a legkritikusabb rajongók elismerését is kivívta magának, így nem különösebben meglepő, hogy a kiadó fantáziát látott egy kiegészítő CD publikálásában. Az eredeti mű s a most érkező bővítés közötti idő relatív rövidsége révén óhatatlanul is felmerül a gyanú: a gondos kezek most a használók hatékony, minél gyorsabban történő lekopaszítását tartják legfontosabb célkitűzésükül. Hogy gyanakvásainknak van-e valami létalapja, az hamarosan: - ki mit hitt? — kiderül.



▲ *Jó hecc lehetett megépíteni ezt a helyet, hm?*

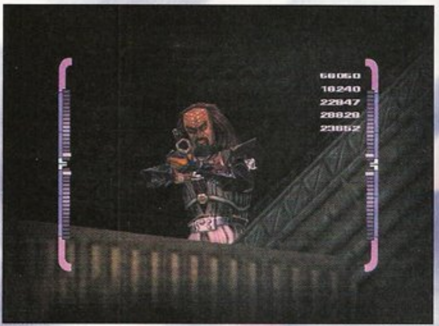


▲ *Egy ideges gáztűzhely, alighanem egyenesen az első sorozatból*

### Voyager Túra – Jegyek még kaphatók!

A kiegészítő első érdemi felhozatalának a Virtual Voyager játékmód tekinthető, mely során egy gyakorlatilag abszolút kötetlen, virtuális sétát tehetünk a címadó űrszekér fedélzetén. Helyesebben: annak minden egyes szeglete, zuga felfedezhető a filmből is megismert helyszínektől át egészen a motortérig. A máig is ütőképes, Q3 engine fűtötte látványvilágnak köszönhetően az élmény hatásfoka továbbra is igen magas — ami ezen újszerű játékmódnak hála, most zavartalan környezeti körülményekkel is párosul. Így aki fogékony a merő űr mélységeiben hánykolódó méretes cirkálókon való aktív létezésre, garantáltan lenyűgözőnek találja majd a tárgyalt módot. Mely, a következő figyelmességekkel is párosul: adódnak itt bizonyos feladatok, melyeket kedvünk szerint el is végezhetünk, avagy figyelmen kívül hagyhatunk éppen úgy, mint a mindennapi teendőit végző legénység modellezése. Sőt: tucatnyi élesnek mondható küldetés férhető hozzá a hajón kallódó holodeck révén — csak meg kell találni. De ha nem tesszük, a mód jellegéből adódóan akkor sincs semmi gáz. Opcionális feladataink közé tartozik pár ritkaságszámba menő tárgy illetve akciófigura felkutatása, sőt a fegyverkínálat is bővült egy darabbal, — nem, mintha nem bírtunk volna el még többet — mely Proton Gun néven fut, s áldásos módon egészen barátságos szerkezet. Van itt egy ilyen Tricorder nevű kis ketyere is, mely a környezetében tartózkodó objektumokat hivatott azonosítani azok neve és magassága alapján, míg a másodlagos funkció egyet jelent az egész ügyes kis mozgásdetektorral - lehet fontoskodni az eszközzel, kifejezetten jól használható.





▲ *Kabir Bedi mai utolsó mondata: „-Ááá, ez csak egy holomatch..."*



▲ *— Elnézést, uraim, merre találom a toalettet?*

### Multiplayer alapú figyelmességek

A legérdekesebb s legjelentősebb multiplayer újításnak a Specialties mód tekinthető: a résztvevők a taktikai FPS-ekre jellemző kasztok, ha úgy tetszik: profilok közül válogathatnak, mely meghatározza a játék során betöltött szerepüket. A 12 új skinnek, tucatnyi új modellnek hála, ezen profilok esztétikai kivitelezése kifejezetten megnyerőnek mondható. Nézzük csak:

Medic: a helyi doki néni, nagyon szeressük: kezdeti felszereléséhez egy health pack illetve egy gyógyító hatású spray tartozik, mely szükség esetén az ellen képviselői — ajjaj — ellen is bevethető, köszönhetően a minden modellhez extraként társított, beépített „ideggáz-gyógyspray-toggle" funkciónak. A medikus néni bizonyos szintű regenerálódási készséggel is bír, melynek egy percnyi hozadékát belátása szerint átruházhatja egy arra szoruló csapattársára. További figyelmesség: a doktornő látja a karakterek HP értékeit is.

Sniper: a mesterlövészek itt is a biztonsági, hanyag eleganciа jellemezte játékmódot részesítik előnyben, ennek megfelelően kizárólag ők rendelkeznek a zoomolás képességével, sőt: az általuk alkalmazható, holografikus elterelő eszközzel a kívánt tüzelési pozícióba csalogathatják leendő áldozataikat. Kifejezetten stílusos profil...

Heavy Weapon Expert: a





▲ — Óóóó. Perwollal mosva?!
— ...és még teveszőr is, Hercegem!



▲ Dr. Chaotica, főmonszta - mindez HIGH részletességgel

szisztéma legbrutálisabb karaktere, induló nehézfegyverzettel, 200 HP-val, kinek hátrányok tekintetében viszonylagos lomhasággal kell számolnia. Elsöprő tűzereje révén ennek ellenére is minden csapat fontos tartozéka.



A technikus számos vitális tulajdonsággal bír: egyrészt lehetősége van Force Fieldeket installálni, melyek bizonyos helyszíneken lehetetlenné tehetik az ellen továbbhaladását, sőt a külső támadások ellen is védelmet biztosítanak — már, ha voltunk annyira leleményesek, s a fal másik oldalán állunk. A technikus képes felismerni a hologramokat illetve látja a cloakot használó karaktereket is, sőt: utóbb említett képességgel 30 másodperc időtartamáig felruházhat egy általa meghatározott szövetségest is. Egyúttal egyfajta energiatöltőként is funkcionálnak, amennyiben bármely csapattársuk bármely eszközének újratöltésre lenne szüksége.

Itt van ugyanakkor az Infiltrator, aki jelentős agilitásáról illetve méteres ugrásairól híres. Zuhanástól nem szenvednek semmiféle sérülést, sőt: képesek mozgásukat a levegőben is kontrollálni - mindennek fejében, a játékmód legsérülékenyebb profilja ez.

A demolitionist újszerű, taposóaknához hasonlatos képződményekkel van felszerelkezve, mely extra mellé a spawnolást követő tizedik másodpercben egy tekintélyeset terítő detonátor is társul.

Az Action Hero mód az Aliens vs Predator óta már-már alapvetésszámba menő Prey szisztéma hagyományait követi, így az aktuális maxitáp 300 HP-val, illetve az összes fellelhető fegyverrel nyit, levadászása esetén pedig 5 frag üti a markunkat — ja, és a felelősség: mostantól miénk az Action Hero szerepe. Jópofa, kellően debil mód ahhoz, hogy általa még színesebbnek mondhassuk a palettát.



▲ — Utálom a Perwollt. Höhö...

Disintegration: minden játékos egy a módhoz tartozó specialitással, a Compression Rifle-lel néz a menetek elébe, mely egyetlen találat esetén szétszaggatja a célpontot — így a darab továbbra is kendőzetlen hasonlóságokat mutat a Quake mítosz Railgunjával, minek révén már a Star Trek-féle FPS kultúra is sajátjáénak vallhatja a pontos célzó készséget igénylő, specifikusan veteránoknak javallott módot.

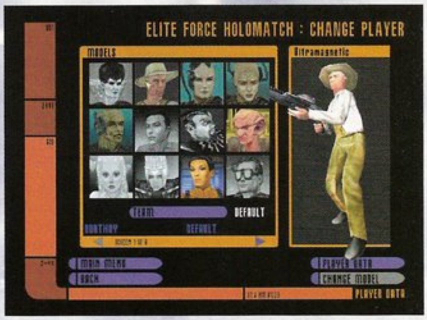
Az Assimilation mód, merőben új tapasztalásokat ígér: ez kérem ugyancsak csapatjáték, melyben az egyik oldalon a humán, míg a másikon Borg jelentkezők állnak csatasorba. Mit is kell tudni a Borgokról? Nos, tárgyak felvételére nem képesek, ám tíz-tizenöt találat benyelése után immúnissá válnak az őket kóstolgató fegyver tölteteire. Mozgásuk borzasztó lomha, ám képesek teleportálni éppen úgy, mint láthatatlan alakban repülve az általuk kívánt helyszínen újramanifesztálódni. A módhoz tartozik két új, Borgok által használt fegyver is, ezek közül egyik a címadó Assimilator: energiát szív el a humán játékosoktól, hogy azok exitálásuk után már mint a Borgok szövetségesei térjenek vissza a játéktérbe, míg a másik az értelmi szerzők igen magas fantáziáját finom módon satírozgató, Borg Weapon elnevezésű stukker. A Borg csapatok igen fontos szereplői a Borg Queenek, melyeket szintén valamely játékostársunk, avagy mi magunk játszhatunk ki, s akik a közönséges Borgokhoz viszonyított hasonlóságuk ellenére is veszélyesebb darabok, köszönhetően az általuk használt Assimilator fejlesztett prototípusainak.

Itt van még az Elimination mód is, mely gyakorlatilag annyiban tér el a klasszikus Free for All szabályaitól, hogy a szisztéma nem ismeri a respawn fogalmát. Így aki megborult, az végérvényesen kiesett az aktuális játékból, míg a győzelmi babérokat sejthetően az utolsónak talpon maradt felhasználó arathatja le — s rendszerint le is aratja.

Akad itt még 22 új, hivatalos multiplayer térkép is, melyek mindegyike hozza a készítőktől elvárható magas színvonalat, sőt: extra figyelmességképpen a rajongók által készített, legsikerültebb térképekből is ízelítőt kapunk.

## Minden rendben van

A Star Trek Voyager — Elit Force Expansion Pack nem csupán folyó évünk eddigi leghosszabb címet viselő fejlesztése — a határozottan ötletes Virtual Voyager szisztéma, s az érdemi újítások tucatjaival jellemezhető multiplayer módoknak hála, az idei szezon legkultúráltabb kiegészítői közé sorolhatjuk. Bizonyos fejlesztések mögött láthatóan, sőt érezhetően rengeteg munka áll — a bemutatott Specialities mód összetettségéből adódó variálhatóság, s összehangolt csapatmunka




▲ A Skin-fejlesztés egy lehetséges iránya: az űrparaszt



## Star Trek – Űregerek. Most, és Mindörökké!

Gene Roddenberry tehet az egészről.
Az ő fejében vetődött fel a gondolat, vajon a közönség tetszését elnyerné-e valamiféle sci-fi alapokon nyugvó szappanopera, mely egy az új világokat kutató emberiség által útjára bocsátott kis felfedezőhajó legénységének mindennapjait, örömeit s bánatait varázsolja a képernyőkre. Elgondolását tettek követték, így 1966-ban bemutatták a sorozat első szériáját — az azóta eltelt 35 év pedig nem csupán újabb sorozatokat, sőt egész estét betöltő mozifilmeket, rajongóik millióit szülte világszerte — a Star Trek mítosz napjainkban a társadalmi élet bizonyos szinteződéseit sem hagyván hidegen, már egyfajta kulturális jelenségnek is felfogható.
Tegyük hozzá: noha a Star Trek mondakör kis hazánkban is jelentős rajongóbázisnak örvend, a Tengerentúlon számos tényező gondoskodik a felvevőközönség folyamatos kielégítéséről temérdek Star Trek köntösbe bújtatott termék révén, kezdve a képregényektől, akciófiguráktól át egészen az igazi Star Trek fanatikusok számára készült műszaki könyvekig, (!) melyek a sorozatokból s mozifilmekből megismert űrhajók szerkezeti felépítését tárgyalják. Hogy a mondakör valóban az Amerikai kultúrélet szerves részét képezi, az alábbi, nem egy esetben meglepően érdekes adatok alapján is világossá válik: a „trekkie", avagy „trekker" kifejezés Amerikai keltezését s elterjedését követően ma már a mítosz rajongóit, ha úgy tetszik: hívőit jelöli világszerte, mindazonáltal ez az egyetlen rajongói csoport, melynek neve s definíciója az Oxford English Dictionary-ben is megtalálható.
A Pocket Books nevű kiadó havi rendszerességgel publikál egy-egy tekintélyes vastagságú könyvet Star Trek témában, s teszi ezt a Tengerentúlon fellelhető, tehetségesebbnek tartott sci-fi szerzők foglalkoztatásával.
Becslések s eladási statisztikák szerint, az ezen írás pillanatában fellelhető Star Trek kiadványok száma eléri a 63 milliót, sőt: az eleddig tizenöt nyelven publikált könyvek között megtalálhatóak a norvég, héber, kínai — sőt jééé, magyar — fordítások is.
Minden év minden hónapjának minden hétvégéjén megrendezésre kerül több Star Trek konferencia több független városban is, ahol a rajongók gondolataikat, tapasztalataikat összegzik a mítosz időközben megismert sajátosságairól, sőt vetélkedőket, árveréseket szerveznek s tartanak — ahol ritkaságszámba menő Star Trek relikviák cserélnek gazdákat.
Egy 1993-as felmérés adatai megdöbbentő módon azt mutatják, az Amerikai csemeték a tudomány jóval több területéről kapnak átfogó képet a sorozatok, mozifilmek megtekintése után, mint akár az oktatási intézmények tanóráin.
Az első Amerikai űrhajó, az Enterpise a Star Trek hasonló nevű cirkálója után neveztetett el, miután a NASA, engedvén a 400000 rajongó aláírásával szignózott kérvénynek, fejet hajtott a népakarat előtt. S míg a legújabb keltezésű sorozat, a Voyager — mely egyúttal a közelmúltban keltezett, méltán sikereket aratott FPS világának történeti szálát is élteti — tovább öregbíti a mítosz hírnevét s népszerűségét, a rajongók már hosszú ideje várják egy új mozifilm bemutatását, lévén a filmszínházak vásznain utoljára 1998-ban láthatták kedvenceik kalandozásait, a Star Trek — Insurrection képében — ez volt az űreposz kilencedik darabja.
Így kis hazánk rajongói is minden bizonnyal örömmel értesülnek majd: az új epizód munkálatai már gőzerővel folynak, s ha minden a tervek szerint halad — még 2002 folyamán sor is kerülhet a premierre. A sztori minőségéért s fordulataiért John Logan tehető felelőssé, akit Hollywood szerte elismert forgatókönyv íróként tartanak számon — így biztosítottnak látszik, hogy a Star Trek X munkacímet viselő darab sem okoz majd csalódást a rajongóknak, annál is inkább, mivel az előzetes infok s kiszivárogtatott híresztelések szerint a nyomokban változott szereposztás sorai között ott virítanak majd a legnagyobb népszerűségnek örvendő, Next Generation-ös sztárok is. Ezután a felhajtás után, frankón nézem is meg...

*Doktorszpokk*









lehetősége, sőt szükségszerűsége már önmagában túlmutatni látszik a Tribes 2 taktikai elemein, holott ez csupán egy mezei kis kiegészítő, vagy mifene. Egyáltalán nem tartom kizártnak, hogy a készítők már az eredeti mű keltezésekor is megalkották ezen kifejezetten ütőképes, előremutató szisztémát, majd a kiadó nyomására „határoztak" úgy, hogy azt egy külön csomag formájában tárják a közönség elé. A szisztéma ugyanis meglepően kiforrott, kiegyensúlyozott képet mutat ahhoz képest, hogy elvi síkon pár hónap leforgása alatt dobták össze — majd biztos elhisszük, bleee! Nem egy esetben tapasztalhattuk, hogy a kiadók hajlamosak a lehető legrövidebb időn belül mielőbbi „fejlesztéseket" kisajtolni az alkotókból, mely politika természetesen a minőség, s a felhasználók szórakozásának rovására megy. Ha azonban a közel s távoli jövő is a — na, még egyszer, plusz 38 karakter — Star Trek Voyager — Elit Force Expansion Pack színvonalához mérhető kiegészítőket szül az elkövetkezendő fejlesztésekhez, úgy sok okunk nem lehet panaszra bővítések terén. A mű tehát minden Star Trek rajongó számára kötelező anyag, ám akik eleddig idegenkedtek volna az itt életre hívott univerzumban való létezéstől, csak bátran tegyenek egy próbát: csalódni csupán az igazi — hess, főszeri! — krumplik fognak.

*Doktorszpokk*




▲ - *Fedák Sári!*

www.ravensoft.com/startrek
Activision / Raven Software
PIII 500 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D, OpenGL!

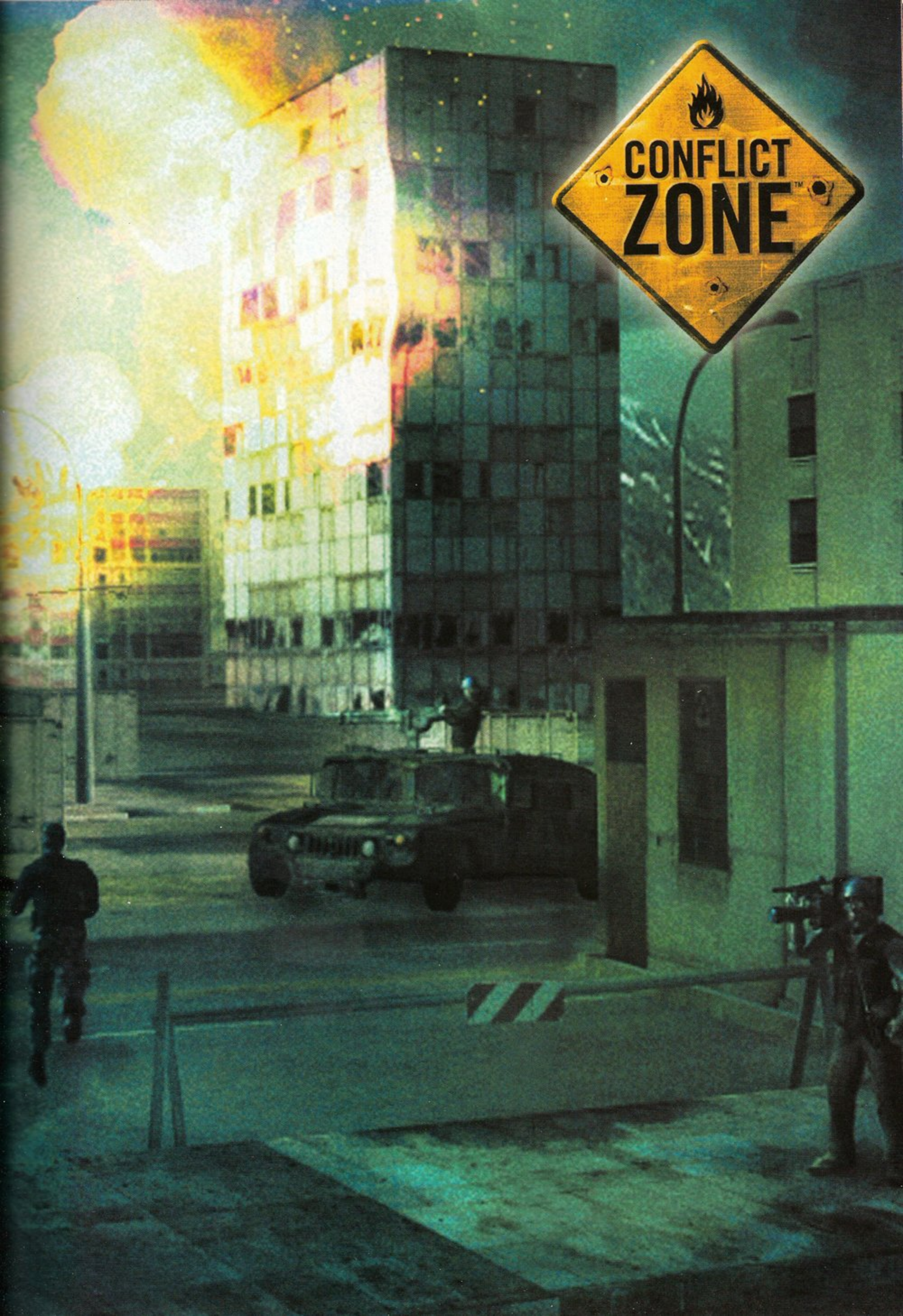
| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 9 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 9 |
| SZAVATOSSÁG | 9 |
| ZENE-HANG | 9 |

✓ - érdemi fejlesztések tucatjai
X - a toaletteт, a toalettet akarooom!

**92**


ECHELON™




CONFLICT ZONE™



ÚJDONSÁGOK

# 576

## CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 35-90-576

Teljes listánkat keresd a www.576.hu weboldalon!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 102 DALMATIANS ACTION GAME | 11,999 | GUNMAN CHRONICLES | 11,999 |
| AGE OF EMPIRES 2 | 11,999 | HALF-LIFE GENERATION | 9,999 |
| ALADDIN NASIRAS REVENGE | 11,999 | HEAVY METAL F.A.K.K.$^2$ | 9,999 |
| AMERICA | 11,999 | ICEWIND DALE | 6,999 |
| AMERICAN BULL RIDING | 1,999 | ICEWIND DALE: HEART OF WINTER | 7,999 |
| B-17 THE MIGHTY EIGHTH | 11,999 | JAGGED ALLIANCE 2.5 | 9,999 |
| BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS | 7,999 | JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY | 9,999 |
| BALDUR'S GATE | 5,999 | KINGDOM UNDER FIRE | 12,999 |
| BALDUR'S GATE 2 PREMIUM PACK | 14,999 | LITTLE MERMAID 2 | 11,999 |
| BATTLE ISLE 4 | 11,999 | METAL GEAR SOLID | 9,999 |
| BLACK & WHITE | 12,999 | NBA LIVE 2001 | 11,999 |
| BLAIR WITCH EPISODE 2 | 11,999 | ONI | 11,999 |
| BLUEWATER HUNTER | 9,999 | OUTLAWS | 5,999 |
| BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND | HÍVJ! | PIZZA CONNECTION 2 | 11,999 |
| CHICKEN RUN | 11,999 | PRINCE OF PERSIA 3D | 2,999 |




| | | | |
|---|---|---|---|
| CLIVE BARKER'S UNDYING | 11,999 | QUAKE III TEAM ARENA | 9,999 |
| CODENAME EAGLE | 2,999 | REDNECK DEER HUNTING | 999 |
| COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES | 6,999 | RESIDENT EVIL 3 | 11,999 |
| COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY | 6,999 | ROLLER COASTER TYCOON | 10,999 |
| COSSACKS: EUROPEAN WARS | 9,999 | ROLLER COASTER LOOPY LANDSCAPES PACK | 10,999 |
| COVERT OPS - RAINBOW SIX MISSION | 9,999 | SACRIFICE | 11,999 |
| CRUSADER OF MIGHT & MAGIC | 4,999 | SCREAMER 4x4 | 11,999 |
| CURSE OF MONKEY ISLAND | 5,999 | SEGA SONIC ACTION PACK | 9,999 |
| DELTA FORCE: LAND WARRIOR | 11,999 | SETTLERS 4 | 11,999 |
| DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE | 9,999 | SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS | 11,999 |
| DIABLO 2 EXLUSIVE GIFT JET | 17,999 | SIMS: HOUSE PARTY | 6,999 |
| DINO CRISIS | 9,999 | SQUAD LEADER | 9,999 |
| DINOSAUR ACTION GAME | 11,999 | STARSHIP TROOPERS | 11,999 |
| DONALD'S QUACK ATTACK | 11,999 | STAR WARS: BATTLE FOR NABOO | 12,999 |
| DRIVER (BEST OF) | 3,999 | THE GRINCH | 11,999 |
| EQUESTRIAD 2001 | 9,999 | THEME PARK INC. | 11,999 |
| EROTICA ISLAND | 9,999 | THE MUMMY | 11,999 |
| EUROPEAN SUPER LEAGUE | 11,999 | THIEF 2 | 3,999 |
| EVERQUEST DELUXE EDITION | 11,999 | TIGGER'S HONEY HUNT | 11,999 |
| EVIL ISLANDS: COURSE OF THE LOST SOUL | 11,999 | TIMELINE | 11,999 |
| EXTREME BIKER | 2,999 | TOMB RAIDER 2 GOLDEN MASK | 6,999 |
| EXTREME WATER SPORTS | 1,999 | TOMB RAIDER 3 | 6,999 |
| F1 WORLD GP | 11,999 | TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION | 6,999 |
| FALLOUT 1 & 2 | 5,999 | TOMB RAIDER CHRONICLES | 9,999 |
| FALLOUT TACTICS | 11,999 | TOTALLY UNREAL | 6,999 |
| GIANTS | 11,999 | TRIBES 2 | 19,999 |
| GRIM FANDANGO | 5,999 | UNREAL TOURNAMENT (BEST OF) | 3,999 |

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

# AIRPORT Inc.

## Szááállj velem...



▲ A 4-es előregyártott terminál földszintje, madárnézetből

Az egyik kedvenc játékom a Transport Tycoon. Az igaz, hogy jó régi játék, testvérek között is már vagy öt éves, de hát ez a játék élvezetéből mit sem von le. Állomást oda építesz, ahova akarsz; annyi vágányt fektetsz le, amennyi jól esik. Repülőtérből viszont csak két méret van: kicsi vagy nagy. Van, hogy a nagy repülőtér is túl kicsi. Az egyetlen kifutópálya és a hozzá tartozó terminál egyes helyeken már nagyon kevésnek bizonyult. De jó lett volna az igények szerint kifutót és további kiszolgáló épületeket építeni...

Ez az ábránd jó sokáig csak ábránd maradt. Utána tavaly szép csendesen megjelent egy játék, amit sehova se lehetett tenni. Szakított a gazdasági szimulációk eddigi laposságával, a Trader 2D és a Transport Tycoon izometrikus 2 1/2D megjelenítésével és teljes, kedv szerint forgatható és zoomolható, 3D környezetet alakított ki. Persze ennek a stílusnak is megvoltak a szkeptikusai: „minek kell egy ilyen játékhoz 3D?" Annyi igaz, hogy amig nem láttad, el se tudod képzelni.

A 3D környezettel megjelentek a különböző kameraállások és velük együtt a hangulat pótolhatatlan érzése. Hányszor kívántam már, hogy egy jól sikerült, dimbes-dombos SimCity várost az utcáról nézhessem meg, esetleg egy toronyház tetejéről vagy éppen a buszmegállóból. A SimCopter valamennyire könnyített ezen a kínon, de az épületeket valahogy azért mégsem lehetett szépnek vagy valósághűnek nevezni.

Na, az Airport ebből a szempontból abszolút telitalálat. Rengeteg nézőpont közül lehet válogatni: érkező taxi, leszálló vagy induló járat, kilátó, irányítótorony... Akár a terminálban tébláboló utas szemszögéből is megnézheted a repteredet.

Bizony, belülről is. Az Airportban nem csak külső épületeket lehet emelni, hanem neked kell berendezned a terminál belsejét is! Te döntöd el, hogy hol legyen a biztonsági zóna az útlevélkezeléssel és a röntgengépekkel, a csomagkezelés a kis csomagszállító kocsikkal (melyekre jó üzletember létedre borsos díjakat is kivethetsz), hogy hol legyenek a vámmentes boltok (akik persze rendes kis bérleti díjat fizetnek, mert hát te se jótékonyságból üzemelteted a repülőteret). Mindennek a helyét te döntöd el, a 3500 méteres kifutópályától kezdve a fényképautómatáig és a folyosói poroltóig (még vécét is építhetsz). Azt azért a program nem engedi meg, hogy pisszoárt rakjál a check-in pult mellé. Nem is értem miért.

Mi kell egy utasnak? Az tulajdonképpen egy egyszerű állatfajta. Etetéssel most nem foglalkozunk, azért kap majd a gépen enni, hogy addig is csendben legyent. Az utas tehát egyszerű lélek, egyszerű igényekkel. Nem szereti, ha sokat kell mászkálnia: nem szereti, ha a buszmegállók, a taxiállások vagy a vasútállomás túl messze vannak a terminál bejáratától, mert olyankor a kényes kis kacsóiban kell cipelnie a bőröndjeit. Mivel a parkolóktól helyes, piros minibuszok viszik az utasokat a terminálhoz, a parkoló lehet jó messze is.

Az utas nem szeret sokat csámpázni a terminálon kívül de belül se nagyon. Egyes méretesebb terminálok építésénél elkerülhetetlen, hogy a beszállókapuk viszonylag messze ne legyenek a bejárattól. Ilyenkor a folyosókba célszerű mozgójárdákat tenni. Az igaz, hogy sokba kerülnek, de az utasok elégedettsége minden pénzt megér. Mozgójárdánként 5000 dollárt legalábbis biztosan.

Az utas nem szereti azt se, ha úgy érzi, hogy átverték. Rendben van, hogy itt meg ott rejtett díjakat szedsz be (például a poggyászkocsiért vagy a taxik után a megállóban), de igazából azt szereti, ha a reptéri tartózkodását olcsón megúszhatja. Ez persze pont szembenáll azzal, amit te szeretnél.




▲ Lépcső, busz, csomaghordó kocsi, utasellátó kamion. Kivonult az egész stáb.

Ha már az utolsó bőrt is lenyúzod róla, akkor legalább szépen és igényesen rendezd be a termináljaidat, virágokkal, fotóautomatákkal (csing!), ivókutakkal meg miegymással.



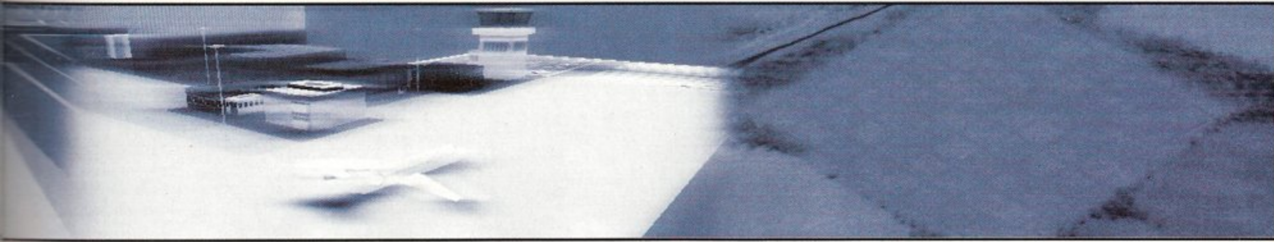

Azt tisztáztuk tehát, hogy az Airport repülőterekről szól (és a nép ámélkoda és lőn nagy csodálkozás, hogy ez vajon akkor miért is vagyon). De mi is kell egy repülőtérhez? Pénz, pénz és pénz — mint a háborúhoz.

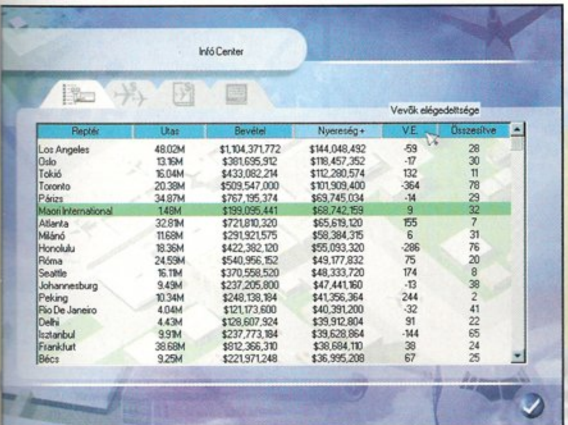
Nehézségi szinttől függően változó pénzösszeggel indulsz. Mivel én alapvetően egy gerinctelen alak vagyok, azonnal nekivágtam a legkönnyebb szintnek, ahol 20 millió zöldhasú várt arra, hogy minél hamarabb megszabaduljak tőlük. A bank (mert nem is lenne igazi gazdasági játék, ha nem lenne egy csúnya bank, aki egy idő után megúnja a hitelezgetést és bezárja a boltot), szóval a bank még további 5 milliós adósság felett hajlandó szemet húnyni. Ez azért már elég sok pénz, főleg abból a szempontból, hogy az összes játék 1970. január 1-én indul. Ezen változtatni nem lehet, csak a szcenáriók indulnak később, és mivel belőlük is összesen kettő van, az 1970. egy meglehetősen állandó indulóév. Ez az indulóév azért is érdekes, mert ilyen korán még csak nagyon kevés épületet és miegymást lehet venni — de azért annak a 25 milának is hamar a fenekére lehet verni.

Tehát 1970. január elseje van. Ott állsz a puszta közepén egy aktatáska pénzzel, napszemüvegben. Éjfél van és semmit se látsz. Napszemüveg nélkül se.

A sok döntésre váró kérdés közül mindjárt az első az, hogy egyáltalán hova is akarod építeni a repülőteredet. Ez azt feltételezi, hogy repülőteret akarsz építeni — az összes pénzt

A világ **legforgalmasabb** repülőtere: 2000-ben az atlantai repülőtér átvette a vezetést Chicagótól. A **Hartsfield International**on tavaly **80 millió utas** fordult meg. A legforgalmasabb európai repülőtér a londoni **Heathrow** volt, **64 és fél millió utas**sal, Chicago és Los Angelest követve a világranglista negyedik helyén.






| Reptér | Utas | Bevétel | Nyereség + | V.E. | Összesítve |
|---|---|---|---|---|---|
| Los Angeles | 48.02M | $1,104,371,772 | $144,048,492 | -59 | 28 |
| Oslo | 13.16M | $381,695,912 | $118,457,352 | -17 | 30 |
| Tokió | 16.04M | $433,082,214 | $112,280,574 | 132 | 11 |
| Toronto | 20.38M | $509,547,000 | $101,909,400 | -364 | 78 |
| Párizs | 34.87M | $767,195,374 | $69,745,034 | -14 | 29 |
| Maori International | 1.48M | $199,095,441 | $68,742,159 | 9 | 32 |
| Atlanta | 32.81M | $721,810,320 | $65,619,120 | 155 | 7 |
| Milánó | 11.68M | $291,921,575 | $58,384,315 | 6 | 31 |
| Honolulu | 18.36M | $422,382,120 | $55,093,320 | -286 | 76 |
| Róma | 24.59M | $540,956,152 | $49,177,832 | 75 | 20 |
| Seattle | 16.11M | $370,558,520 | $48,333,720 | 174 | 8 |
| Johannesburg | 9.49M | $237,205,800 | $47,441,160 | -13 | 38 |
| Peking | 10.34M | $248,138,184 | $41,356,364 | 244 | 2 |
| Rio De Janeiro | 4.04M | $121,173,600 | $40,391,200 | -32 | 41 |
| Delhi | 4.43M | $128,607,924 | $39,912,804 | 91 | 22 |
| Isztanbul | 9.91M | $237,773,184 | $39,628,864 | -144 | 65 |
| Frankfurt | 38.68M | $812,366,310 | $38,684,110 | 38 | 24 |
| Bécs | 9.25M | $221,971,248 | $36,995,208 | 67 | 25 |

▲ *Másfél millió utas, 200 milliós bevétel, 6. legjobb nyereség, 32. hely a reptéri liga összesítésében.*




elköltheted fákra és padokra, csak hát az efféle befektetések jövedelmező képessége eléggé megkérdőjelezhető. Persze azt építesz, amit akarsz; egy reptér gazdasági játékban azért nem árt repülőteret is építeni.

Hét kontinens rengeteg városa közül választhatsz (na jó, csak hat, az Antarktiszra nem lehet építeni, de hát számmisztikai szempontból a hét jobban hangzik). Mindegyik városban három további helyszín van. Az egyik hely a városhoz közeli, ahol nagyon magas a föld ára de több utasra is lehet számítani. Aztán van még egy hely a várostól egy kicsit távolabb, ahol alacsonyabb a föld ára de utasból is kevesebb van. A következő helyszín sem fog meglepetést okozni: messze van a várostól és még kevesebb utast vonz, de a föld fillérekbe kerül. Neked kell döntened arról, hogy hová is tennéd a repteredet. A városhoz közeli hely talán egy kicsit túl közel is van a városhoz — magas épületek vagy hegyek lehetnek a közelben, amelyek veszélyeztethetik a repülés biztonságát. Egyes városok legtávolabbi helyszíneire pedig a rossz infrastruktúra miatt szinte reménytelen úton eljutni — ami azt jelenti, hogy sokkal kevesebb utas veszi majd igénybe a repülőtered. Mivel te végsősorban mégiscsak az utasokból élsz, ezt nem árt szem előtt tartani. Na és persze azt is, hogy mennyire jelentős a belföldi és a külföldi forgalom mértéke.

A világ **legveszélyesebb**, nagy forgalmat lebonyolító repülőtere a ma már bezárt hong kongi **Kai Tak** volt. Az egyetlen kifutópálya a tengerbe nyúlt. Az egyik végén tehát tenger, a másiktól nem messze pedig olyan magas hegyek voltak, hogy az egyenes vonalú süllyedéses megközelítés lehetetlen volt. Ezért ott bevezették azt a leszállási eljárást, hogy a repülőgépek a kifutópályára merőlegesen repültek rá és a földetérési pont előtt úgy másfél (?) kilométerrel 90 fokos jobb fordulóval kanyarodtak irányra és mindezt nem sokkal a háztetők felett. Ezek a gépek annyira alacsonyan szálltak, hogy azt is lehetett látni, amint valaki az ablakából teregeti ki a ruhákat száradni. A Landau-szigeten három éve megnyílt Chep Lap Kok felváltotta ezt a ma már legendaszámba menő hong kongi repteret.



▲ *Gyorsulási verseny az üres parkolóban*

Szóval kiválasztottad, hogy melyik város mellett és milyen messze legyen a repteret. Én speciel Új-Zélandot választottam, az úgy jó messze van kinn az óceán közepén, jó sokat lehet majd kaszálni az üzemanyag-utántöltésekkel... De ne szaladjuk ennyire előre. Ezután földparcellákat kell venned. Ezekre a területekre építhetsz épületeket. Nem érdemes induláskor az összeset megvenni, mert egyrészt túl sokba kerülne, másrészt meg az elején úgyse foglalna a reptered annyi helyet. Egy 4x4-es vagy 3x5-ös téglalap induláshoz elég. A többi földet érdemes tíz évre lefoglalni, mert egy idő után a szomszédok megveszik azokat a földeket is, és nincs annál idegesítőbb, hogy nem tudsz egy új kifutópályát építeni, mert azt a földet, amit te ugyan kinéztél de nem foglaltál le, már megvette valaki más. És itt nem tudod a nyakára küldeni a maffiózó ismerőseid, hogy ugyan törjék már össze az ujjait. A földfoglalás nem kerül annyiba, mint a vásárlás. Ja, és nem árt legalább egy földterületet a térképen látható út és vasút mellé tenni — valahogy el is kell jutni a repteredre...

Ez eddig egyszerű volt. Ennyi kell a faültetéshez is. Később lehet bokrot is ültetni. Zöldet. Meg rózsaágyást. Pirosat. Meg szép nagy betonépületet. Szürkét.

Utálom a nyilvánvalóval kezdeni, de ha mégse a kertészkedés mellett döntesz, akkor van egy pár építmény, amire a repülőtered megnyitása előtt szükség lesz. Az első maga a terminálépület. Ez egy külön állatfaj, erre még visszatérek. Kell egy kifutópálya is (ki gondolta volna...). Kevésbé nyilvánvaló, de a kifutópályát össze kell kötni a terminál mellé helyezett gépállásokkal is. A gépállásokon szolgálják ki a gépet, oda tolják a lépcsőt, ott dobálják le és törik össze az utasok csomagjait, oda gurul az utasellátó kamion. A kettő összekötésére taxiutat érdemes használni. A taxiúton a repülőknek van elsőbbségük a földi járművekkel szemben. Az egyéb földi járművek számára betonutat kell építeni. Ezen a külvilági halandók járművei nem közlekedhetnek, csak reptériek.

Az építkezés fontos alapelve az, hogy ne zsúfolj mindent össze, és különösen ne a terület szélén, mert később a fejedet fogod a falnak verni, ha nincs helyed a növekedésre. Márpedig kell majd a hely, mert növekedés lesz rendesen.

Kell még ezenkívül egy irányítótorony, aki lesegíti a gépeket a földre. Az igaz, hogy véletlenül gép fönn még nem maradt, de azért az se mindegy, hogy hol és hogyan száll végül is le. Bár egyes esetekben az „irányított becsapódás" talán közelebb áll a valósághoz.

Ilyenkor tehát kell egy tűzoltóság is. A játék elején az 1-es tűzoltóság rendelkezik egy darab tűzoltótiszttel és kettő darab piros poroltóval. Nem valami biztató.

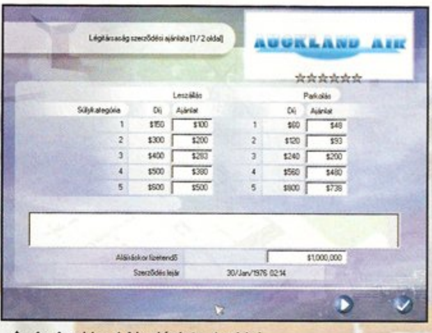
A „P" gombbal a kurzor a „Tulajdonságok" módba lép át; ha ilyekor klikkelsz az irányítótoronyra, akkor a következő képernyőn beállíthatod az irányítótorony személyzetének viselkedését. Nem kellene a hanyagot választani, inkább a biztonságosat. Ilyenkor több a késés de javul a repülésbiztonság. Az általad okozott késésekért persze valamiféle büntetést kell fizetni, viszont a jobb biztonság miatt nagyobb a kuncsaftok elégedettsége.

A terminál bejáratát össze kell kötni a repülőtér határán található bevezetőúttal. Valahová az út mellé érdemes egy pár aszfaltozott parkolót letenni. Innen mikrobuszok viszik az utasokat a terminál bejáratához. Az aszfaltozott, hosszútávú parkoló azért jobb a sóderesnél, mert ezért már lehet pénzt kérni <gonosz vigyor>. Egyenlőre még nem érdemes rövidtávú parkolóházat építeni, mert az az elején túl sokba kerülne és nincs



is még rá igazán szükség.

Térjünk hát vissza a terminálhoz. Először talán érdemes egy előregyártott terminálépülettel kezdeni, ahol a különböző zónák már ki vannak alakítva és néminemű berendezés is van. Sajnos az előregyártott terminált valamilyen program bug miatt nem lehet forgatni (amit egyébként a jobb-gombbal lehet).



▲ *Az Auckland Air ajánlata. 1. oldal*

A képen a szögletes gémkapocs formájú épület az egyik előregyártott, emeletes terminál. A terminál bejárata a kapocs belső részénél található két szürke zóna. A képen egyébként a földszint látható. A bejárat melletti zöld terület a check-in zóna. Itt helyezkednek el a check-in pultok, ahol az utasok feladják csomagjaikat és megkapják a beszállókártyájukat. A bejárattól balra és jobbra a két kis fehér terület a vécé. Az egyik egyenesen a bejárattól nyílik, a másik pedig már egy belső folyosóról.

A zónákat hatalmas átjárók kötik össze. A check-in zónából csak a sárga biztonsági zónán át lehet a repülőtér többi részébe átjutni. A zónák összekötésénél leginkább arre kell figyelni, hogy a külvilágból ne lehessen a repülőtér belső részeibe átjutni anélkül, hogy át ne kellene menni egy biztonsági zónán.

Ezért nyílnak a vécék vagy csak a külvilág, vagy csak a belső területek felé. Rossz az üzletmenet szempontjából az olyan, ha mindenféle szakállas tenoristák a vécén keresztül csak úgy felsétálhatnak egy gépre. Az ilyen biztonsági résekre a személyhívón át figyelmeztetnek.

A biztonsági zóna után az utas egy újabb szürke folyosón találja magát, ahol mozgójárdák könnyítik meg a haladását. Ez a terminál tejlesen szimmetrikus, két ugyanolyan L alakból áll össze. A kék váróteremben telefonok, hangosbemondók és számítógépes kijelzők informálják az utasokat. Padokat azért nem raktam be, mert ha annyira le akarnak ülni, akkor üljenek inkább a nagy területű barna üzleti zóna egyik éttermébe <újabb gonosz vigyor, leszek még szemetebb is>. Az L alsó végében van a VIP váró (insert szokásos rossz vicc a hasonnevű zenészekről). Egyenlőre még nincsnek VIP-k, csak a helyet foglalja, de üsse kavics.

A terminál külső szélén vannak a beszállókapuk. Az utasok itt szállnak fel a buszokra, amelyek az öt méterre található gépállásokhoz viszik őket. Persze lehet még további gépállásokat építeni az épülettől távolabb.

Kifutópálya-fronton elég silány a felhozatal. 1970-ben 1500 és 2000 méteres kifutókat építhetsz csak. Ezekre csak igen kis gépek tudnak leszállni. Na itt szívja meg az, aki Hawaiin építkezik (mint én egyszer). Az a szigetcsoport annyira kinnt van a semmi közepén, hogy csak nagy üzemanyag-kapacitással rendelkező, sugárhajtású gépek tudnak ott leszállni. Ezeknek viszont még a 2000 méteres kifutó is túl rövid. Nincs más választás, valahogy a helyi forgalommal kell kibekkelni azokat az éveket, mert csak tizen-akárhány év múlva lehet hosszabb kifutót építeni. A repetered indításához ennyi egyenlőre elég is lesz.

Elég hamar kell majd reptérkarbantartót is építeni, bár első nekifutásra az ember úgy gondolja, hogy kell a francnak. Viszont sajnos az a helyzet, hogy a leszálló (becsapódó) gépek igen jelentős mértékben amortizálják a kifutópályát. A reptérkarbantartó ingyen megjavítja az épületeket és a kifutókat. Én már jártam úgy, hogy annyit kellett fizetni a kifutópálya foltozásáért, amennyiből egy kisebb kifutót tokkal-vonóval meg lehetett volna venni. Ha a kifutó túlságosan lerobban, akkor történhetnek olyanok, hogy defektet kap egy felszálló gép vagy berogy egy leszálló járat futóműve... Ami nem tesz jót az üzletmenetnek.

Nyilvánvaló okokból a kifutópályákat egy időben csak egy gép foglalhatja el. Az Airportban mindegyik gép kap öt perc kifutópálya-használati időt. Egy óra alatt tehát egy kifutópályát maximum 12 gép használhatja. Vállalatstratégiai kérdés, hogy egy járat esetében mikor is van ez az idő. A



▲ *Ha balra néznek, láthatják a gépkarbantartó, a rendőrség, a tűzoltóság és a reptérkarbantartás épületét továbbá az irányítótornyot. Ha jobbra néznek, akkor minderről lemaradnak*

reggeli és a délutáni csúcsidőt nagyon szeretik a cégek, nagyobb a kereslet, mint a kínálat, ezért azt is be lehet állítani, hogy mennyi további összeget fizessenek a cégek a csúcsidős járatok után.



Mivel a repülőterek általában este kilenc és reggel hat között zárva vannak, a más időzónába induló járatoknak fontos lehet, hogy olyan időpontban indulhassanak a repteredről, hogy az érkezéskor a repülőtér már vagy még nyitva legyen. Valamennyire lehet tologatni az indulási és az érkezési időpontokat — elég a rés tartalmát megragadni és máshova tenni. Ilyenkor az OK pipája egy telefonra változik, jelezvén, hogy az új résidő tárgyalás alatt van.

Nem biztos, hogy a légitársaság elégedett lesz az új idővel; elképzelhető, hogy lemondja a járatot...

Eddig csak költötted a pénzt, itt az ideje ezen változtatni. Mielőtt egyetlen gép is leszállhatna nálad, egy légitársaságnak alapszerződést kell veled kötnie, amiben megegyeztek az árakban. Minden gép külön súlykategóriába sorolható és ezek után a kategóriák után kell leszállási és parkolási díjat fizetni. El kell továbbá dönteni a csúcsidős többlet mértékét, hogy minden egyes utas és liter üzemanyag után mennyit fizessen, hogy a szerződés aláírásakor mennyi bónuszt adjon, szóval kismillió dolgot. Az alapszerződéssen is lehet alkudozni, de nem érdemes túlfeszíteni a húrt, mert akkor a légitársaság fogja magát és máshova megy. Az első alapszerződés egyébként úgy két-három hónappal a reptér megnyitása után szokott érkezni.

A légitársasággal kötött alapszerződés után minden egyes járatra is saját szerződést kell kötni. Itt tudod a gépet egy másik (hosszabb vagy rövidebb) kifutóra átirányítani és ilyenkor tudod csak az érkezési és az indulási időt megváltoztatni. Minden szerződés egy évig érvényes; azt be lehet állítani, hogy a szerződéseket automatikusan megújítsák vagy pedig mindegyiket kézzel kelljen felújítani (vagy törölni). Az üzenetek egyébként egy személyhívón érkeznek; a szerződésekkel kapcsolatos üzeneteket zöld-piros villogó fény jelzi.

A repülőtered induló erőforrásai csupán néhány szerződés nyomonkövetésére elegendőek és öt-tíz szerződés után egy külön csak szerződésekkel foglalkozó épületet kell építeni, mert egyébként a reptered nem tud új szerződéseket fogadni.

Az adminisztrációs épületeket tulajdonképpen bárhová teheted, nem is kell út mellett lenniük. Ezek az



épületek foglalkoznak a repülőrered szerződéseivel. Szerződés nélkül nincs semmi. Nincsenek légitársaságok, járatok, üzletek, benzinkutak vagy szállodák.
Amennyire az utasok finnyásak, annyira a légitársaságok is azok. Egy idő után mindegyik akar valamit. A légitársaságok minőségét a szerződéseken látható jelvényük alatti csillagok száma mutatja. Minél több, annál több pénzt lehet tőlük kaszálni, de ugyanakkor a cégek annál igényesebbek is. Van, amelyik csak akkor indítja be a járatait, ha saját check-in pultot kap. Van, amelyiknek saját teherraktár kell. Van, hogy különféle reptéri épületekre van szükségük: rövidtávú parkolóház, vasútállomás, VIP váró, helikopterleszálló, ilyen meg olyan utasellátó, gépkarbantartás vagy reptérkarbantartás. Ha van adminisztrációs épületed, akkor azt is megtudhatod, hogy miért nem ajánlott neked szerződést egy légitársaság. Érdemes az elején a légitársaságok igényei szerit építkezni — ha jól csinálod, utána már úgyis annyi pénzed lesz, hogy az új cuccokat már akkor meg tudod venni, amikor megjelennek. Ugyanis az idő múlásával jobb épületek lesznek elérhetőek: jobb minőségű üzemanyag-beszállítók, olcsóbb vagy jobb utasellátók, nagyobb kapacitású karbantartóegységek...

Az utasforgalom mellett lehet teherforgalommal is foglalkozni. A teherforgalomhoz igazából nem is kell terminál, csak egy pár teherraktár, hűtőház meg élőállat-raktár. Tapasztalataim szerint a teherszállításban hatalmas pénzek vannak — sőt, a feljebb említett hawaii esetnél a teherszállításnak hála nem mentem csődbe. Szóval érdemes a teherszállítással is foglalkozni; csupán arra kell figyelni, hogy új raktárakat építs, ha a régiek beteltek.

Az Airportnak annyi lehetősége van, hogy szinte még alig írtam valamit játékról. Vannak bombariadók, ahol döntened kell, hogy bezárod-e a repteret vagy vállalod egy bombarobbanás esélyét. Ilyen meg olyan okokból vannak balesetek; ha ügyes voltál, kaphatsz kitűntetéseket; az idő múlásával más repülőgépek jelennek meg, a világ minden tájáról; jó szerencsével annyi pénzed lesz, hogy új kifutókat vagy terminálokat építhess; rossz szerencsével ki kell cserélned egy egész kifutópályát egy hosszabbra, és a forgalom átirányítása évekbe is telhet; egy idő után vissza is kell majd utasítanod a kisebb gépeket, mert azok a nagyok elől elfoglalják a kifutót; építhetsz szállodákat és benzinkutakat... Mindig történik valami.






▲ Az Auckland Air ajánlata. 2. oldal

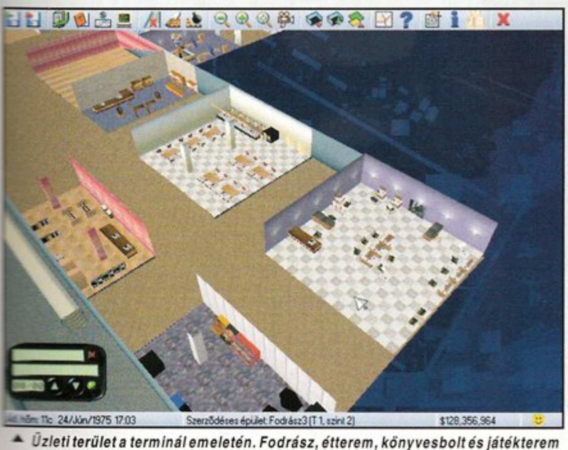
> A világ **legdrágább** repülőtere a malajziai **Kuala Lumpur International Airport (KLIA)**. Eddig **2,6 milliárd dollár**ba került, ami nagyjából **600 milliárd forint.**

A játék 3D grafikája egyedülálló — tényleg fel lehet ismerni a különböző repülőtípusokat, annak ellenére, hogy a kiadók gondolom mindenféle copyright megkötésektől hajtva átnevezték a gyártókat — így lett a Boeingból Bowing, a deHavillandból pedig de Havillund... Még a Tu-144-es „Konkordszkij" elülső kacsaszárnyai is kivehetők (továbbá külön kitűntetést kapsz az első hangsebesség feletti gép leszállásakor).
A zene egyenesen csodás. A CD-n majdnem 50 percnyi zene van és döbbenetes, hogy mennyire adja vissza egy adott táj vagy kontinens atmoszféráját a zene. Ausztráliában például tipikus bennszülött hangszeres zene van. Asszem, hogy azt a hosszú csövet dungaree-nak hívják, de lehet, hogy ez a rövidnadrágjuknak a neve vagy annak a kalapnak, amiről spárgán lógnak a parafadugók. Mindegy, nem ez a lényeg — a zene egyszerűen csodálatos.

A játéknak vannak hiányosságai is, ez nem vitás. Az előregyártott terminálokat nem lehet forgatni, döbbenetes mennyiségű check-in pultot kell állandóan építeni, nem lehet a gépekre klikkelve megtudni, hogy honnan jön, mennyi bevételt hoz, késik-e, szóval semmit, a fel- és leszállásoknak semmi közük nincsen ahhoz, hogy a játék ideje szerint éppen hány óra van. Az viszont igaz, hogy olyan gépek szállnak le, amilyeneknek a szerződések szerint le kellene szállni. Szóval a játék nem fenékig tejfel, de mint az ilyen építős-pénzkeresős játékoknál általában, jó sokat lehet vele játszani anélkül, hogy az embernek elege ne lenne. Ha meg már túl egyszerűnek tűnik minden, akkor lehet egy nehezebb szinten újrakezdeni, például egy földrengésveszélyes országban.

Amikor én annó egy éve tízezerért megvettem ezt a játékot, még ennél is több baja volt. Egy idő után állandóan beszaggatott, hiába építettem új terminálokat, az összes gép az első, régi terminált használta továbbra is, a gépek eltűntek vagy összeakadtak a földön... Azóta viszont kihoztak egy patch-et, ami rengeteget javított a játékon. Most még ráadásul ötödannyiba is kerül és az egész magyarul van. Tavaly téptem a hajamat, hogy miért is adtam ki ennyi lét egy ilyen bugzos játékért. Most azoknak van igaza, akik egy olcsóbb, jobb és nem utolsósorban magyar nyelvű játék mellett teszik le a voksukat.

*Szöllősi-Nagy Dániel*
*Dunee@freemail.hu*



▲ Üzleti terület a terminál emeletén. Fodrász, étterem, könyvesbolt és játékterem

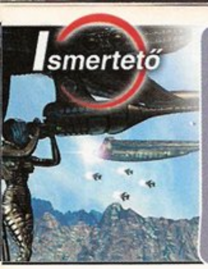
www.krisalis.co.uk
Take 2 Interactive / Krisalis
PII 400 (P200), 64 MB RAM (16 MB RAM), D3D!

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 8 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 7 |
| SZAVATOSSÁG | 8 |
| ZENE-HANG | 9 |

✓ - eredeti
- nagyon szép grafika és zene

✗ - a témához képest nem elég összetett
- kissé bugos

**85**

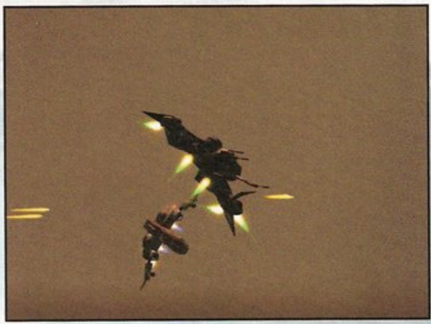


# EchelON



## Ugye elkapsz majd, hogyha repülök, ugye nem lépsz félre, mint azelőtt

2117 — a megerősödött Galaktikus Birodalom sorra szerzi meg a szomszédos bolygórendszerek vezetőinek bizalmát, így a csatlakozás lehetőségének fejében a már kolonizált bolygók a kereskedelmi utak felügyeletét s működtetését a Birodalomra bízzák. Ennek révén a szövetség rövid időn belül vezető pozícióba kerül mind gazdasági, mind financiális szempontból, ám a megkérdőjelezhetetlen teljhatalomnak örvendő Galaktikus Birodalom uralkodása s vezetése a jól megfontolt politikának, s minden csoport érdekeinek megfelelő intézkedéseknek köszönhetően háborúskodástól, zavargásoktól mentes periódust teremt az emberiség számára. A megerősödött Birodalom növekvő befolyása láttán a környező bolygórendszerek is igényt formálnak a szövetség támogatására, míg a már hatalmas űrterületeket lefedő Birodalom fennhatósága meginogni látszik — mint az egy távoli tagbolygó felszínén kirobbant forradalom már kezdeti periódusában kikristályosodik, a szövetség gyakorlatilag képtelen érvényesíteni akaratát a centralizáltabb régiókon kívül. A felismerés egyet jelent az érdekek elkülönülésével, sőt bizonyos tagbolygók függetlenségi nyilatkozataival is — a Birodalom által megteremtett rend, mint bebizonyosodik: meglehetősen törékeny. Az űrkor történelmének legsötétebb időszaka veszi kezdetét, mikor a szövetség már katonai fenyegetettséggel szembesül a magukat függetlennek kikiáltott bolygók részéről — kolonizált égitestek tucatjainak lakossága semmisül meg a kirobbanó, évtizedeken át tartó háborúkban, míg 2150 derekán a Birodalom elsöprő katonai csapást mér a függetlenekre. A szétzúzott, koncentrált érdekcsoportok a lakatlanná tett, háborúk által sújtott bolygók újbóli kolonizálásával kénytelen kacérkodni, mely kényszerítő körülmények az eddigiekig szövetséges függetlenek között kirobbanó polgárháborúkhoz vezetnek. A béke s a rend csupán évtizedek múltán köszönt be újra, mikor a presztízsét s státuszát vesztett Galaktikus Birodalom feloszlattatik, s a valamikori tag égitestek megalapítják a Szabad Bolygók Galaktikus Föderációját, mely csatlakozási feltételei a függetlenek bizalmát is megnyerik. Béke köszönt be, mely 2320-ban jelentős találkozást tartogat az emberiség számára: a Vanguard kódnevű cirkáló ismeretlen eredetű hajóra lesz figyelmes, mely legénységét intelligens, humanoid lények alkotják — a jövevények békét ajánlanak az emberiségnek, egyúttal kérvényezve a kereskedelmi kapcsolatok kiépítését a két faj között — miután megköttetik a szerződés, az idegenek engedélyt kapnak a gyors s hatékony szállítmányozást lehetővé tevő portálok felemelésére. S aztán vala nagy csodálkozás az emberiség sorai között, midőn a portál nem nyolcszáz hektoliter UFO-kólát, hanem hódító idegen vadászok ezreit kezdi köpködni magából — a helyzet egyértelmű: újabb háború vár az űr gyermekeire.



▲ Egy sima, egy fordított - egy talált, egy ordított



▲ Egy gáz van ezzel a Vampyre-al: a szivargyújtó extra

### Szintén szimuláns?

Az Echelon előtörténete nem mutat fel sem többet, sem kevesebbet ahhoz, hogy az egyszeri vadászpilóta előtt világossá válhasson, miképpen is keveredhetett leamortizált, egykoron kolonizált státusznak örvendő bolygók felszínére, melyeket most csupán a még létező atmoszféra, a műnapok melege, s persze a gyors ütembe felhúzott katonai bázisok vígasztalnak. A kampánymód küldetésekre bontva mutatja be az idegen hódítók elleni hadműveleteket, melyek légi vonatkozású akcióinak sikereiért mi magunk is felelősek leszünk, mint a Szabad Bolygók Föderációjának pilótája. Tegyük hozzá: zöldfülű, tapasztalatlan pilótája. Így első s egyben legfontosabb teendőnk a gépek irányításának elsajátítása, képességeik feltérképezése lesz.



Már most megjegyezhető — ezért is jegyzem meg — hogy az Echelonban szerepeltetett gépek mindegyike igazodik az egyetemes modellhez, így miután elboldogultunk bármelyikükkel, a többivel sem adódhat különösebb gondunk, csupán a típusok eltérő jellemzőivel — mint pl. a kisebb-nagyobb végsebesség — kell számolnunk. Akkor most felszállunk...

### „L" igazítás

A felszállás, mint az egy high-tech robotpilótával spékelt vadásztól elvárható, automatikusan történik — a betáplált magasság szerinti szintbehozást követően azonban már miénk a vas, lehet mintegy: „káncépciónálni." Elöljáróban annyit, hogy a játékhoz erősen javallott a joystick használata, végső esetben pedig a csak billentyűzetről történő irányítás — az egér egyértelműen alkalmatlan a hatékony játékra, valószínűleg nem véletlenül helyezték el az alkotók az opciók között nevezett eszköz letiltásának lehetőségét.

Vadászrepülőnk első feltérképezendő perifériája a már

> Az anyag eredetileg Storm néven futott volna, ha: ez a cím nem lett volna már lefoglalva egy másik project kapcsán. Pete Hines, Bethesda marketing menedzser tudósította Brent Ericksont, programfejlesztőt az előállt körülményekről, egyúttal javasolván az Echelon címet. Erickson válasza: „Remek! Már úgyis dolgoztam egy hasonló nevű projecten!" S lám, miket produkál a Sors: Mr. Ericson 13 év távlatából újra az Echelont kódolja — még ha egy efféle csavar okán is.







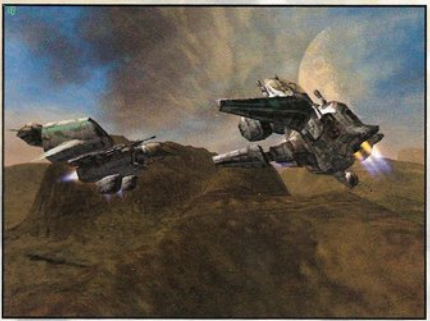
említett autópilóta: alapkiosztás szerint az „a" gomb nyomkodásával bízhatjuk a fedélzeti számítógépre a gép irányítását, illetve szólíthatjuk azt újra magunkhoz. Vitális eszköz, lévén az egyes küldetések mindegyike a klasszikus kalandjátékokból ismert trigger-metóduson alapszik — azaz adott az objektíva, teszem fel a szövetséges földi mobil nehéztüzérség lekísérése a célterületre. Az autópilóta pontosan ismeri a nehéztüzérség pozícióját, így mikor az éterből megkapjuk a feladatot, a fedélzeti számítógép információi automatikusan frissülnek, s aktiválva azt, már repíti is a gépet a légi védelmet igénylő objektumok aktuális tartózkodási helyére. Miután hajónkat sikerrel pozícionálta az autópilóta, életbe lép a trigger-metódus, s pillanatokon belül új objektívával frissül a fedélzeti számítógép. Érc? Így az autópilóta nem csupán a fel-s leszállásnál jön jól — mert mint látni fogjuk, akkor is jól jön — áldásos létének köszönhetően rendelkezünk egy fix támponttal is, mely minden esetben rámutat, hol is van a légi közreműködésre a legégetőbb szükség, amennyiben a helyzet komplexitása már túlmutatna bizonyos pilóták függetlenítési készségén. A játék gigantikus méretű térképeken zajlik, így előfordulhat, hogy két független objektíva között még maximális sebesség mellett is perceken át lennénk kénytelenek a vidéket szelni, ennek orvoslására szolgál a módfelett kultúrált időgyorsító szakberendezés, mely a Ctrl-x billentyűzetkombináció határozott lenyomásával aktiválható. Nem kell izgulni: közeli ellenséges elemek esetén az autópilóta leszabályozza a gyorsítót. A már említett, „m" billentyűn keresztül elérhető teljes képernyős térkép egyébiránt a közel/s távoli múlt harcászati progijainak legkultúráltabban kivitelezett darabja, a sors fintora: Mr. Robotpilótának hála, a térkép ezen kivitelét nem sokat fogjuk bámulni, hiszen a cockpitből is hozzáférhető verzió akár több száz kilométeres távolságokra leledző elemek pozíciójáról is tájékoztatást nyújt. Felvetődik a kérdés: hogyan? „Z" gomb — ennek segítségével zoomolhatjuk ki-be a fedélzeti térképet, ízlés valamint szükség szerint is. Most már el lehetne kezdeni navigálni a gépet, melyhez a következő billentyű leosztást javaslom: kurzor fel: mélyre hajlás, kurzor le: emelkedés, kurzor balra: dugóhúzó balra, kurzor jobbra: dugóhúzó talald ki, w: orr balra, r: orr jobbra. Ezzel még nincs vége, a sebesség növeléséhez célszerű a „d" gombot használni, míg a fékezés jó lesz nekünk „s"-re. A sebesség



▲ — Embertelen elem! Nem szenvedhetlek, szedlek le!
— Engem le nem szed ember felcseperedett gyermeke!

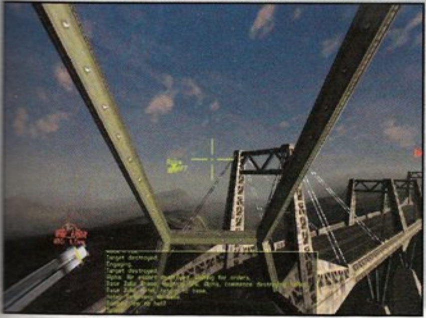
Mint azt a veteránok már sejteni vélik, ez az Echelon nem az első Echelon. S valóban: az eredeti mű Bruce Carver ötletei alapján alkottatik meg 1988-ban, ráadásul az akkoriban virágkorát élő Jó Öregre. Akkori szemmel hihetetlennek tűnt a program kezdetleges hang-felismerő képessége, csakúgy, mint az igen korlátozott hardware lehetőségekhez mért összetettség, illetve meglepően szép grafikus kivitelezés. A játék azonban végső soron a „design-túlmutat-a-technológián" nevezetű jelenség iskolapéldájaként vonult be a köztudatba - mint arra több fórum is rámutat, magas fokú éleslátásról téve tanúbizonyságot.

megválasztásának létezik egy még kényelmesebb módja, mely tapasztalataim szerint az esetek 90%-ában simán vállalható, ez pedig a Backpsace: maxi gáz, illetve a „0": azonnali, teljes satufék. Már mozogni is tudunk, juj de jó — itt az ideje a fegyverhasználat elsajátításának.

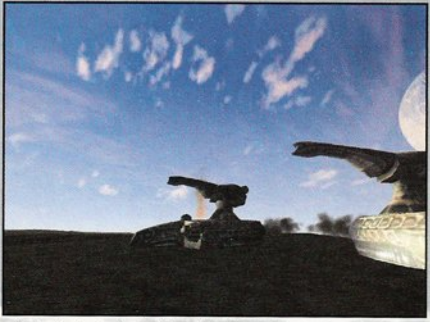


## Arzenál Kultúra

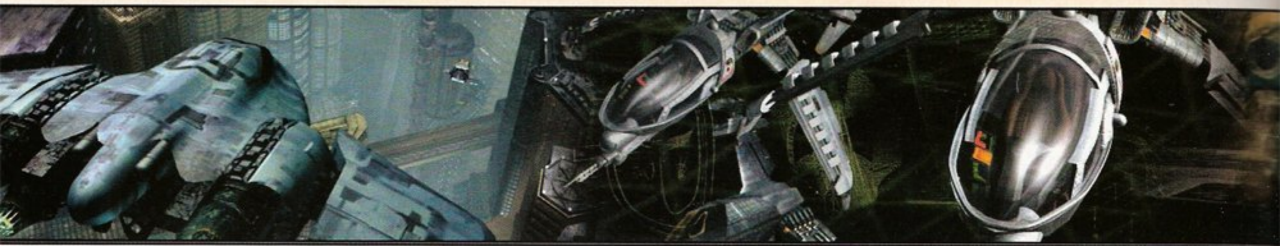
Bevetéseink előtt a Föderáció határozza meg a művelethez felhasználható géptípust, illetve annak fegyverzetét is — utóbbiak szintjén rendszerint lehetőségünk adódik két-három fegyvertípus közül szelektálni. Elsődleges, másodlagos, illetve rakéta osztályú darabokat különböztet meg a program, melyek közül a légtérben a TAB-bal válogathatunk, szükség szerint. Mindenki nehezedjen a „t" gombra, feltérképezendő a közelebbi/távolabbi körzetében tartózkodó elemeket. A szövetségeseket zöld, a semlegeseket fehér, míg az ellenséges elemeket vörös színkód jelzi — ha több, egyazon színkóddal rendelkező darabot észlelünk — márpedig az esetek többségében többet fogunk — a „[„ és „]" billentyűkkel tudunk szelektálni azok között. Ha ráleltünk a nekünk legellenszenvesebb célpontra, úgy érdemes további infokat bekérni arról, erre szolgál a „g" billentyű: a funkció megjeleníti a célpont tőlünk számított pontos távolságát, valamint amortizáltsági fokának százalékos értékét is. Egyszerre csak egy elemet tudunk befogni ezen metódus szerint, mely körülmény hátráltatónak tűnő volta ellenére is apróbb könnyítésnek fogható fel — elvégre így pontosan nyomon követhető a támadott szakszerkezet útja, hiába is vegyül bele a tömegbe egy sikkes csavartorsó után. A célpontot persze kedvünk szerint váltogathatjuk, így ha valaki nem rest nagyon közel merészkedni hozzánk, ajánlatos azt mintegy szúrópróbaszerűen befogni, ki tudja — lehetséges, hogy már csak 20%-os állapotban próbál itt nekünk szigorítani — az pedig hét-nyolcliternyi plazma csupán, és: nyekk. Itt jön a pék be, illetve itt jön a képbe a „-„ billentyű lenyomásával aktiválható dialógus, mely segítségével a bizonyos küldetésekben alánk rendelt wingmenekkel kommunikálhatunk — Attack my target: támadd a célpontomat! Cover me: fedezz! Amennyiben wingmenek nincsenek, úgy ez a billentyű a bázisra történő visszatérésnél, javítási munkálatoknál, illetve a landolásnál jön jól. Ezen műveletek zökkenőmentességéért azonban az autópilóta felel, így azt nyugodt szív-



▲ Havi harmatgyengénk: A Híd túl messze van...



▲ Ezeket a tankokat lehet hülyének nézni - de nem érdemes





▲ — Figyumá'! Tuti jó irányba megyünk?
— ??? Már megyünk?!

vel rá is bízhatjuk. (Megjegyzendő hogy trükkösebb helyszíneken, mint pl. egy-egy poszt nukleáris hídmaradék közelében kockázatos dolog a fedélzeti számítógépre bízni repülőink irányítását — legalábbis velem előfordult, hogy a robotpilóta maxi sebességen és pókerarccal vezette a gépet egy többtonnás vasmementó boltozatába.)

Ide tartozik még a nézelődés is, ehhez azonban csak annyit: mindenki nyomkodja nagy vehemenciával a numerikus billentyűzet komponenseit — így biztos a siker, illetve a felfedezés öröme is megmarad.

Kiemelendő az anyag kamera felhozatala is: a funkció billentyűkön keresztül beállítások, fix és mobil kamerák valóságos tárháza hull az ölünkbe, melyeket belátásunk szerint irányíthatunk, finom hangolhatunk ízlésünknek megfelelően. Az opciók között érdemes befigyelni az ezek kontrollálásához használatos billentyűkombinációkat, sőt: rendkívül elegáns húzás, hogy még esetleges exitálásunk után is lehetőségünk van figyelemmel kísérni a harctéri eseményeket, szövetségeseink, sőt akár az ellen szemszögeiből is — ennek, illetve a széles körben parametrizálható beállításoknak hála, túlzás nélkül elmondható, hogy filmszerű élményanyagban lehet részünk mind a pilótafülkéből, mind a nézőtérről követve a műveleteket.

## Dogfight

Mi más is lehetne egy szimulátor legsarkalatosabb pontja, mint a légi vadászok marakodásainak lendületes, történésekben s fordulatokban gazdag prezentálása. Hogy ezen kitételek mennyire is jellemzik az Echelon egy-egy dogfightját, az sejthetően a játékos teljesítményétől is függ, tanácsokat adni pedig — valljuk meg — lehet, de nem érdemes — elvégre abban a pillanatban, hogy „benézi" egymást a két, avagy több ellenséges vadász, improvizálni kezdenek, szabályok s kötöttségek nélkül. Az egyetlen érdemi tényező s motiváció így az Echelonban dogfightjaiban is az, hogy előbb szaggassuk darabokra az ellen bősz gyermekeit, mint ők minket. Ami érzésem szerint mindenképpen a stuff javára válik, ám bizonyos játékosoknak kedvét szegheti, a kíméletlen életszerűség: minden gépnek léteznek kritikus pontjai, mint pl. a szárnyszerkezet — ha még csak kisebb mértékben is leamortizálják azt, vadászrepülőnk kormányzása meglehetősen körülményessé válik, míg a szárnyak többszintű degradációja már egyet jelent a tuti pihenéssel. S még csak nem is ez az Echelon legmókásabb hozadéka: míg a vadászrepülők teste több, hosszabb sorozat benyelésére is szavatolt — köszönhetően a folyamatosan töltődő pajzsoknak — léteznek azonnali exitálással járó találati zónák. Nagy durván megyek, hogy rendet vágjak a szövetséges bázisok felé tartó ellenséges légi kötelékek soraiban, majd vehemenciámat egy szempillantás alatt beérkező, extrasunyi vadász töri derékba, aki egyetlen flegma, ám pofátlanul pontos lövés segedelmével szaggatja ripityára a cockpitet, s szegény pilótám fejszerkezetét is. Ne tessék félni: ilyet mi is tudunk.

## A gépekről

Nem kevesebb, mint 19 (!) választható, repülhető darab került a végleges verzióba, melyek mindegyike átgondolt, kiforrott képet mutat. Akadnak itt villámgyors elfogó vadászok, mint a Vampyre csakúgy, akár a szájtátásra ingerlő tűzerővel rendelkező Apocalypse, két irányított rakétával, valamint extra durva plazmaágyúkkal. A sor hosszú, így csak annyit: a küldetéssorozat — mint már tárgyaltuk — előre meghatározott program szerint osztja a használható gépeket, ám a stuff kifejezetten kultúrált multiplayer támogatottsága révén nincs akadálya, hogy szabadon válogathassunk a hozzáférhető darabok közül, sőt: fegyvereinket is mi választhatjuk meg a vadász képességei szerint. A játékmódokat illetően van itt az FPS-eket idéző, frag alapú Free for All Deathmatch, s egy helyi specialitás, a Team Capture: a térkép minden egyes sarkában adott egy-egy bázis, szövetségesek s ellenségesek egyaránt. Feladatunk az ellenséges bázisok



▲ Az anyahajó. Aztán rázuhanok.

## Plazmaágyúk

A jelen haditechnikájának leggyilkosabb darabjait jelentő típusok négy csoportra oszthatóak:

Pulse Plazma Cannon - PPC:



Egyfajta kompromisszum ez funkcionalitás és tűzerő között. A töltetek villámgyors sebességük révén távoli légi célpontok eliminálására javallottak.

Medium Plasma Cannon - MPC:



Erősebb tűzerő, ám lomhább töltetek teszik ezt a típust kitűnő választássá mind a közeli légi célpontok, mind a kisebb földi egységek ellenében.

Advanced Plasma Cannon - APC:



Újoncok s veteránok által egyaránt preferált típus - a jelentékeny tűzerőhöz viszonylag hosszas feltöltődési időperiódus társul, minek révén a pilóta bizonyos szituációkban gyakorlatilag fegyvertelenné válhat - a statisztikák szerint évente átlag 16 APC újonc exitál első éles bevetése során.

Heavy Plasma Cannon - HPC:



A helyi „ritkánütdenagyot" egyetlen töltete képes szétamortizálni egy jelentősebb méretű páncélos üteget, ám a töltet lomhasága elvi síkon kizárja a légi célpontok elleni használhatóságot.

## Rakéták

Két csoportot különböztetünk meg, ezek: vezérelt — guided, illetve vak — unguided rakéták.

Unguided Missile:



Földi célpontok ellen használatos, sorozatban jelentős destrukciót eredményező töltet.

Guided Missile:



A specifikusan távoli légi elemek ellen használt rakétatípus a célpontot történő befogást követően kész útjára indulni, mely egyet jelent a 90%-os találati valószínűséggel.

A csoport exkluzivitásai az elsöprő detonációkkal járó torpedók, melyek csak a nehézvadászok számára hozzáférhetőek, ezen típusokra is csupán egy-egy szerelhető bevetésenként.



## Golyó alapú fegyverek és Gépágyúk

A haditechnika fejlettségi foka révén immár különleges fémötvözetek képezik ezen típusú fegyverek tölteteit, mely fegyverek következő főbb csoportjai ismeretesek s használatosak a Föderáció légierejénél:

Basic Gun - BG:



Viszonylag kis tűzerő, ám igen magas ismétlésszám: kitűnő választás gyorsan mozgó légi célpontok ellenében.

Heavy Gun - HG:



Fokozott tűzerő, fokozott ismétlési szám - a fegyvercsoport legeffektívebb darabja.

Basic Cannon - BC:



Mérsékelt, ám a gépfegyverekénél jelentősebb sebzés, illetve magas ismétlési szám teszi ezt a típust sok pilóta kedvenc darabjává.

Advanced Cannon - AC:



Lassú ismétlési száma, ám a töltetek jelentős sebzése révén ez a típus alkalmas páncélozott földi elemek megsemmisítésére is.

Heavy Cannon - HC:



Pusztító tűzerő, ám a csoport legalacsonyabb ismétlési száma teszi a típust a legjelentősebb páncélzattal szerelt ellenséges egységek, struktúrák eliminálására alkalmas eszközzé.

elfoglalása, mely a célobjektum rendkívül lassú, rendkívül alacsony vonalban történő megközelítésével lehetséges. Az elfoglalt bázis visszafoglalására öt perc idő áll a támadott fél rendelkezésére, míg ha erőfeszítései kudarcot vallanak, úgy a támadók megnyertnek tekinthetik a játékot. Ötletes, jól játszható szisztéma.

### Pozitív

Az Echelon látványvilága határozottan hangulatosnak mondható. A dimbes-dombos, leirtott vidéket modellező tájépítkezés kellő részletességgel s gondosan megválogatott textúrázással érkezik, sőt: külön kiemelendő utóbbi jelenségek dinamikus mivolta — azaz ahogy egyre közelebb kerülünk bizonyos objektumokhoz, annál részletesebb rajzolatok bontakoznak ki a távolból egységesnek érzékelhető felszíni jellegzetességekből. S noha ez a megoldás manapság már alapkövetelménynek számít, több szimulátor is elhatárolódik annak alkalmazásától, mondván: „aki itt a föld részletességét vizsgálja, az nem igazán vágja a játék lényegét, kérem..." Az Echelon fejlesztői ennek ellenére sem voltak restek dinamikus textúrákat alkalmazni, minek révén a táj megjelenítés kifejezetten tetszetős. A lens falre effektek, illetve a szintén dinamikus kivitelnek örvendő fényviszonyok is élményszerűvé varázsolják az összhatást, míg a robbanások, illetve az ezekkel járó speciális effektusok is nagyon ülnek. Egészen apró, nüánsznyi dolgokat is megvalósítottak az alkotók, jó példa erre a külső kameranézetekből megfigyelhető töltényhüvelyszórás — már amennyiben gépágyúból osztanánk az áldást. A küldetéseket egyszerre tekinthetjük változatosnak illetve kihívásszerűnek is, így a stuff minden főbb szempont tekintetében kitűnően muzsikál.



▲ *Itt a gép rakéta-indít - de ő talál is*



▲ *Íme, egy Critical Hit! (Aztán aki akarja, el is hiszi...)*

### Negatív

A menürendszer kultúrált esztétikai felépítése s a poszt-nukleár design ellenére is meglehetősen következetlen darab — s noha belesápadok, mikor valaki a menü hiányosságai, gyermekbetegségei okán kezd gyalázni egy stuffot, ezúttal meg kell hajolnom a megközelítés létjogosultsága előtt: az Echelonnak tudniillik, meglehetősen idióta dolgai vannak. Egy kudarccal befejeződő küldetés után vagy négy-öt ECS-et és Entert vagyunk kénytelenek bepüntyögni a klaviatúrán az újrakezdéshez — ráadásul a stuff a komplett missziót újratölti, nem vágom, mé' nem lehetett besuvasztani a memóriába — de ez még a kisebbik gond: történt, hogy az igen tréfás hetedik küldetésben nyújtott performanszomat medállal jutalmazta a progi. Jujj de jó, néztem is meg a csecsebecsét, majd gyanútlan, jóhiszemű használó módjára nyomtam egy back-et, hogy nekiugorhassak a következő feladatnak. Erre a back funkció visszadob a teljesített küldetés eligazítására, mintha bizony újra akartam volna kezdeni az imént elvégzett küldetést. Oáááááá! Konklúzió: az Echelon menürendszerének több szintű eredetieskedése az alapvető funkciók kuszaságát eredményezte. Ezt persze még ki lehet javítani egy patchel, jóllehet igen sajátos körülmény, hogy egy alapvetően finom anyag pont ezen a területen mutat fel hiányosságokat.

### Overall

Noha az Echelon valóban szimulátornak fogható fel, viszonylag egyszerű irányíthatósága, könnyen elsajátítható kezelése révén azok számára is kitűnő választás lehet, akiket a műfaj darabjainak általános összetettsége, bonyolultsága riaszt el az efféle stuffoktól. Ez természetesen nem jelenti, hogy a játék eszmeisége valamiféle arcade csodát sejtetne, csupán sokkal kevesebb dolgot kell kézben tartania s felügyelnie az egyszeri Echelon pilótának, mint egy a napjaink vadászrepülőit szimuláló stuffban aktív szerepet vállaló harcedzett veteránnak — ezért is ír a főszeri 8 oldalt az Eurofighterről. Szegény... Aki azonban lendületes, mindvégig akcióban s fordulatokban bővelkedő vadász szimulációra áhítozik, annak számára simán felvállalható, sőt ajánlható is ez az alapvetően kellemes, esztétikus anyag. Mint olyan.

*[- DeadmeaT -]*

echelon.bethsoft.com

BethesdaSoftworks/BukaEntertainment

PIII 450 (P266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 8 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 9 |
| SZAVATOSSÁG | 9 |
| ZENE-HANG | 7 |

✓ -ha megy neked, biztos kezű profi leszel

✗ -ha nem megy neked, gyakorolj...

**93**



Ismertető

# Conflict Zone



## Nyí csevo! BUMMBUMMBUMM!

Új hónap, új RTS — kell konstatálnia a stratégia szerelmeseinek, s noha manapság már banalitásszámba megy a stílusra jellemző, az esetek zömében kölcsönvett megoldásokra támaszkodó RTS klisék ócsárlása, ezen újabb keletű próbálkozások szerencsés esetben azért nem átallanak kisebb — na jó, elvétve nagyobb — újítások felvonultatásával piacot, s állandó rajongóbázist szerezni magunknak, de legalábbis kísérletet tenni arra. Az igazán „leleményes" fejlesztők persze a régmúlt derekán keltezett kedvencek legsikerültebb megoldásait veszik alapul, majd további lecsórt ideákkal s egyéni fűszerezéssel tárják reformer-gyanúsnak deklarált művüket a fogyasztók elé. A Ubi Soft legfrissebb RTS-üdvöskéjét a koncepció iskolapéldájának tekinthetjük — ami még egyáltalán nem lenne probléma, hiszen ez még nem jelent egyet a törvényszerűen alacsonyabb színvonallal. A rutinos műértők ennek ellenére is igen rövid idő alatt képesek megnevezni a darab ihlető szemelvényeit, melyek kétségtelenül igen sajátos — ám vajon fogyasztásra ingerlő darabot alkotnak-e?

### RTS. Militarista RTS

A Ubi Soft a napjaink RTS-eire jellemző sci-fi, fantasy hagyományokkal s alapkövekkel való szakításban látta a biztos sikerhez vezető utat, így a Conflict Zone egy a napjaink aktuálpolitikájából eredeztethető, alternatív jövőképet tár elénk, s kínál életszerű hadviselés modellt ígérő RTS-ezésre. Így a két történeti szállal rendelkező kampány felhozatal egymással konkuráló elemei között zwei stühhe, meglehetősen fantáziátlan szervezetet, valamint egy-egy milliók sorsait érintő, ám ezzel szemben fullra kopaszított helyszíneken bonyolódó küldetéssorozatot lelhet a félelmet nem ismerő felhasználó.

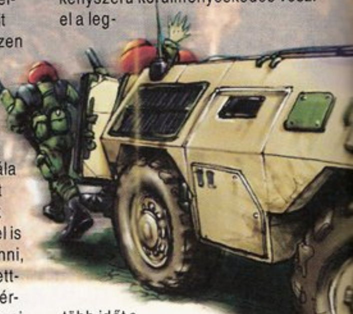
Az ügyeletes Jók személyében így az ICP nevű szervezetet köszönthetjük, mely a soraiban fellelhető tagállamok koncentrált haderejének hála, gyakorlatilag elsöprő szuperhatalomként háborúskodik a — minő érdekes kép — békéért. Mely áhított béke útjában egyedül a Ghost fedőnevet viselő, világhatalomra törő terrorszervezet áll. Anti-fogékony elemek kedvéért: ők a Rosszak. A két különböző kampány minden egyes küldetése logikus, következetes kidolgozottságnak örvend történetiség szintjén, ami mindenképpen az anyag javára válik — ám, hogy örömünk ezen tekintetben se lehessen akkora, mint amekkorát egy 2001-ben befutó RTS nyüstölésétől képünk lenne elvárni — mindkét oldalon akadnak érzésem szerint full minimalista, semmiféle stratégiai felkészültséget nem igénylő missziók. „Húúú, meg kell semmisíteni az ICP helikopter padjait, mert különben jönnek, és leszállnak!" Atompara, lássuk csak: játék indul, legyárt húsz tank, megsemmisít helipad, örül.

Mindennek tetejében, az eligazítások alkalmával hallható szinkronszínészek kacagtató művehemenciája szinte már kihagyhatatlanná teszi az anyagot — kedvencem a Ghost színekben versenyző, szemüveges, kattant terrorista néni, aki olyan fokú hozzáértésről tesz tanúbizonyságot minden eligazítás alkalmával, hogy az embernek kedve támad a kezébe nyomni egy csúzlit: „Akkor csináld te, baba!" (Az sem világos továbbá, miért kell neki háromszor akkora hangerővel magyarázni, mint amekkorával a Teremtő alapkiosztás szerint megáldotta...)

Ezzel együtt elmondható, hogy történetiség szintjén — noha egész estét betöltő mozifilmet aligha készítenek majd belőle — a Conflict Zone hozza a kötelező színvonalat.



Igor és a Bazooka nyele - soha nem értették meg egymást

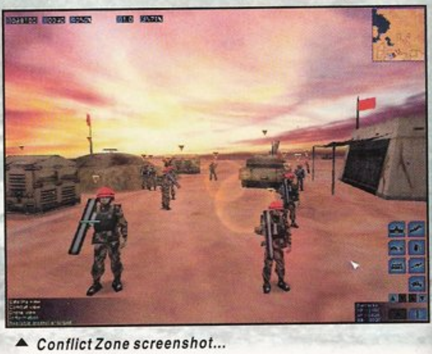


### Irányítás – helyett...

A programmal érkező tutorial végigtolása közben — melynek használhatósága, lévén nem mutat túl a játéktér navigálásának alapjain, sajna igencsak mérsékelt — azonmód ránk is köszönt a hamisítatlan Myth örökség: a térképen való tájékozódás, illetve egységeink alapvető mozgáskultúrája is az egyes számú — tegyük hozzá, három-négy éve keltezett — ihlető darab megoldásait igyekszik felvonultatni, ám már ezen fronton is komoly hiányosságok mutatkoznak. Amit a nyomokban hasonló térképkezelést alkalmazó Black&White, flexibilitásának s rugalmasan parametrizálható jellemzőinek hála tökéletesen megoldott, a Conflict Zone alkotóinak sajnos nemcsak hogy nem sikerült, de alaposan el is tolták az egészet — ne tessék hinni, hogy a merő rosszmájúság ihletettségére fogom az itt alkalmazott térképkezelési metódust a porig alázni — nem vagyok olyan. Szóval a tényálladék az, hogy a már alapkiosztás szerint is meglehetősen instabil lábakon álló modell érdemi finomhangolására nincs lehetőségünk — a készítők így alighanem máig is meg vannak róla győződve, hogy támadhatatlan, kitűnően használható kontroll szisztéma letéteményesei. A borzasztó következetlen, billentyű kombinációkon alapuló forgató, zoomoló rutinok ezzel szemben olyan szinten degradálják az egyébként abszolút korrekt játékélményt, mely már az anyaggal történő behatóbb ismerkedés elején a felhasználó kedvét szegheti. Egyszerűen nem létezik a stuffban valamiféle könnyedén elsajátítható, minden körülmények között jól használható metódus a játéktér kontrollálására, így ennek révén a kamera megfelelő pozicionálásával járó folyamatos vesződség s kényszerű körülményeskedés veszi el a leg-több időt s energiát. Elfogadhatatlan.

### A Szisztéma

Az eltérő érdekcsoportok létesítményeinek neve esetenként eltér, ám profiljukat tekintve azonosak. Legalapvetőbb létesítményünk a Command Center. Már ezen épület kapcsán is megfigyelhetünk egy apró, ám annál jelentősebb kényel-



Conflict Zone screenshot...





metlenséget: a Conflict Zone nélkülözi a konstans, avagy szükség szerint hozzáférhető kezelőfelületeket, így minden további létesítmény felhúzásához kénytelenek vagyunk először a Command Centerre kattintani, hogy a kizárólag itt hozzáférhető interface-en keresztül meghatározhassuk a következő épület profilját. Köszöneti juttatás: az új létesítményeket sem pakolhatjuk le a nekünk legszimpatikusabb területekre, a program rendszerint háromnégy alternatívát kínál ezek pontos pozícionálására. Gratula — komoly volumenű kód állhat a stuff ez irányú készségeskedése mögött.



▲ Dr. Birkmann megjött végre, ilyen arccal ne menj fényre!



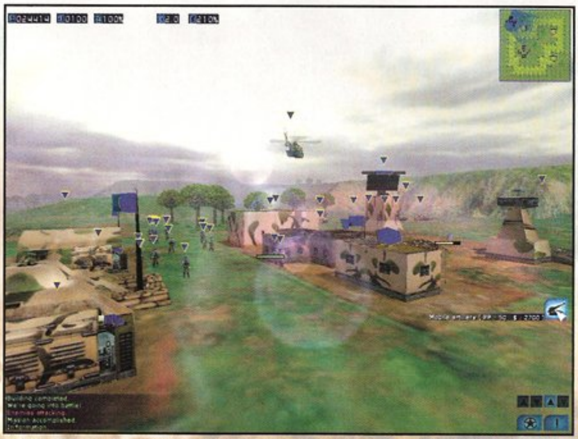
Bázisunk egyre csak bővülő energia szükségleteit már a kezdetekkor érdemes lehet szem előtt tartani, így erősen javasolt rögtön két generátor lepakolása — ezek termelik az energiát.

Jönnek a barakkok: az itt hozzáférhető kínálat folyamatosan bővülni fog majd, hála a különböző jellegű kiegészítő létesítményeknek. Példa: egy kórház felemelését követően már doktorokat is kikérhetünk a barakkokból. A kínálat minden darabját megemlítjük majd — kellő időben a kellő csapás — míg a már alapból itt figyelő emberkék profiljai a következőképp alakulnak: Marine: mezei tengerészgyalogos, mezei géppuskával. Mezei hullakupacok előállításának egyes számú alapanyagai. Grenadier: gránátokat hajigáló emberke, aki ezen minőségében kitűnően használható ellenséges jeepek röppályára állítására éppen úgy, mint az alkalmatlankodó gyalogos elemek tucatnyi kisebb darabra történő, mintegy: felosztására. Bazooka: a páncélöklös csókák közvetett módon gyalogságunk legütőképesebb magját alkotják, sőt: képesek légi célpontokat támadni, mely minden komolyabbnak ígérkező hadművelethez nélkülözhetetlenné teszi — lehetőség szerint nagy számban történő — szerepeltetésüket.

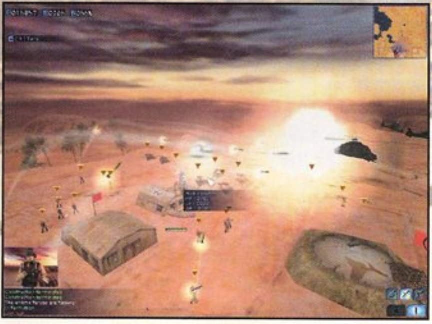
A Refugee Campek egyet jelentenek a stuff egyik kedvesnek mondható újításával — az itt üzembe helyezhető helikopterek segedelmével ugyanis kimenekíthetjük a konfliktus zónában rekedt/tartózkodó civil elemeket, hogy aztán a táborba történő átcsoportosításuk után kivívhassuk a közvélemény bizalmát s megbecsülését. Nem lebecsülendő szempont: a média révén, mint látni fogjuk, jelentős tőkére tehetünk szert ezáltal.



▲ Két AWAC s egy Lens Flare egy screenshoton - igazi ritkaság



▲ Azért jó hogy terepszínű minden épület, mert száz méteres körzetben hat fa van...



▲ Ez egy fight

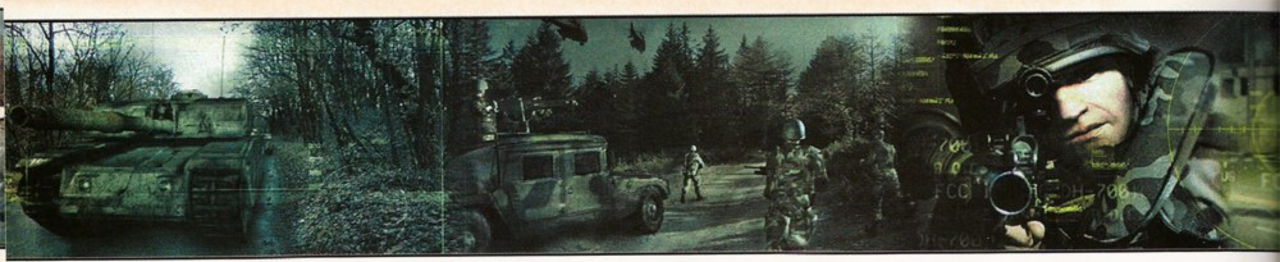
A Hospital, kérem: a helyi kórház. Alaposan lestrapálódott, emberszerű képződményeink javítási munkálatait ellátó intézmény, melynek munkatempója s így használhatósága is igen magas.

Vehicle Factory: a kétfokozatú fejlettségi szintnek örvendő létesítmény alap-repertoárjául a következő szakberendezések szolgálnak: Artillery: lassú ismétlésszámmal, ám nagy tűzerővel rendelkező védelmi üteg. Troop Transport: a viszonylag gyors, teherautószerű, páncélozott gépjármű kitűnő választás gyalogos egységeink zökkenőmentes átszállítmányozásához. Mint olyanhoz. Jeep: gépágyúval szerelt terepjáró, mely érzésem szerint méltatlanul lomha mivolta nem teszi nélkülözhetetlenné nagy számban történő szerepeltetését. Tank: tandem kerékpár — is lehetne, de nem az: ehelyett földi nehéztüzérségünk legalapvetőbb, s egyben leghasználhatóbb eleme is.

Logistic Center: ezen épület felhúzásával számos új lehetőség hull az ölünkbe, így ajánlatos a lehető leghamarabb lefektetni annak alapjait, nézzük csak: egyes számú hozadék a Repair Center, mely szakberendezéseink javítási munkálatait végzi. A két másik hozadék pedig már külön bekezdések tárgyait képezik, nyomom is az Entert, erősen!

Advanced Vehicle Factory: itt férhetőek hozzá a program erőteljesebb szárazföldi darabjai. Mobile Anti-Aircraft: kifejezetten légi célpontok megfékezésére használatos, mobil védelmi szerkezet. Gyors ismétlésének köszönhetően használhatósága is kitűnő. Radar Jammer: ellenséges radarok működését megzavaró szakszerkezet — a radarok, mint látni fogjuk, a légi egységek kikérésének lehetőségét is biztosítják.

Érdekesség, hogy a project eredetileg a **Peace Keepers — Békeőrzők** címet viselte volna, ám a kiadó s az alkotók jobbnak látták változtatni azon, mielőtt a fejlesztés során még dúló Koszovói válság okán bármely politikai erő célzatosságot sejtett volna a cím mögött.





▲ – Most ezt miért is csináltuk?
– Télleg...



▲ A Flintstones-metódus itt is kitűnően beválik



▲ Egy jeep utolsó pillanatai

Advanced Tank: a már alapból is hozzáférhető tank fejlesztett változata, kisebb sebességnövekedéssel, ám jóval jelentősebb tűzerővel. Missile Launcher: egy a „gúdold" Katyusához — jééé, nem húzta alá a Word! — hasonlatos üteg, mely egyetlen töltet révén is igen jelentékeny pusztítást eredményezhet. Jó cucc.

A radaron keresztül férhetünk hozzá a légierő komponenseihez. A Conflict Zone a State of Warhoz hasonló módon jeleníti meg a légierőt, így az aktuális gépet kikérve meghatározzuk a támadni kívánt területet, majd a radaron ekkor feltűnő számlálót vizslatva bevárjuk a vasdögöket. Míg a számláló nem éri el a nullát, új légi csapást kérni nincs lehetőségünk. AWAC: avagy sok-kicsi-sokra-megy: jönnek, szórnak, majd tépnek el. Tactical Fighter: nagyobbat terítő, ám rendszerint csupán egy-két löketet felvállaló madárka. Strategic Bomber: „Bombáddzó dzsekit tessék!" — copyright by CoVboy.

A Logistic Center a fentebb tárgyalt épületek mellett három új gyalogos egységgel bővíti ki hozzáférhető repertoárunkat. Spy: a helyi kém a Starcraft Ghostjához hasonlatos gyermek, kinek segítségével felderíthetőek az ellenséges bázisok vonalai. Mine Expert: az aknászok egyaránt képesek az aknák érzékelésre, valamint azok eltávolítására is — az utolsó darab pedig: marad meglepetés.

Az ICP érdekeit szolgálva nyomokban eltérő kínálattal találkozhatunk, melyek jelentősebb darabjait a fix és mobil nehéztüzérség, s a szervezet specialitásának felfogható, Anti-tank helikopterek jelentik.

## Média

A csak kampány módban hozzáférhető média épületek rejtik a stuff legötletesebb húzását: eleddig nem esett szó az RTS-ektől elvárható, helyesebben: megszokott nyersanyagmenedzselésről — s nem is véletlenül. A Conflict Zone szisztémája szerint, egyetlen felhasználható, felhasználandó nyersanyagunk a pénz — elvégre mi más is kellene a hábo-rúhoz. A minket támogató társadalmi rétegződéseken keresztül juthatunk tetemes összegekhez, amennyiben helyszíni tudósításaink révén sikerrel nyerjük el további szimpátiájukat s így további támogatásukat is. Így a már érintőlegesen tárgyalt óvótáborok jelentősége is jóval érthetőbb lesz — könnyen belátható, hogy az egyszeri TV néző szívesebben nyúl bukszája mélyére támogatás — ha úgy tetszik, hadiadó — címén egy olyan katonai szervezet ténykedései láttán, mely szívén viseli az ártatlan, alapvetően törvénytisztelő alaphangoltságnak örvendő emberek biztonságát. Hogy is néz ez ki a gyakorlatban? Nos, nem különösebben bonyolult az ügy — a média központokon keresztül már hozzáférhetünk az itt Cameraman-ként aposztrofált médiagyíkokhoz, akik gyakorlatilag minden jelentősebb harctéri eseményt egyenes adásban közvetítenek a nézők számára. Így persze célszerű őket a hadászati szempontból legmozgalmasabb területeken állomásoztatni, hogy szükség esetén azonnali közvetítésbe kezdhessenek — akkor vagyunk jók, mikor a bal alsó sarokban feltűnnek a helyszíni tudósításokat szignózó kis animációk. Egyedüli szomorú körülmény, hogy ezekből csupán három-négy féle, darabonként maximum két mondatból álló snitt elkészítését tartották felvállalhatónak az alkotók — így azért némileg megmosolyogtató, mikor egy szerencsétlen géppuskás fickó körzetünkbe keveredését, majd annak fél másodperc alatt történő, tankkal való kivasalását követően az első arra vetődő médiagyík közli, hogy: „Semmmmmi nem állíthat meg minkeeeet!" Fogadjunk — Ctrl-Alt-Del.

## Esetleg

Noha az itt ábrázolt, eleddig példa nélkül álló média-szituáció mindenképpen megdobja a Conflict Zone eszmei értékét, a szisztéma ötletszerűsége nem látszik megkapó kidolgozottsággal párosulni. Az anyag grafikai színvonala sajátos elegyet



alkot sikerültebb, kevésbé sikerült, illetve könnyfakasztó elemekből álló mivoltának hála: a terep kidolgozottsága még teljesen OK, az egyes emelkedők, domborulatok, ormok részlet gazdag felépítése szinte már fotorealisztikus hatást kelt, ám dinamikus textúrákra, teszem fel: már nem tellett. Így nagy hatásfokú zoom tükrében bambulhatjuk a ma már kifejezetten illúziórombóló, szétkent pixelhegyeket. Egységek: hiába a három szinten parametrizálható modellrészletesség, a legfelső fokozat mellett is olybá tűnik, hogy tengerészgyalogosaink két bevetés között hasáb-alkarizomzatuk esztergálásával múlatják az időt, míg a Conflict Zone-ban fellelhető polygon-illesztési következetlenségek szinte már kíméletlen hatékonysággal hozzák le az anyagról a szemlélőt: ott figyel a közeli



▲ – Ááá, csak nem tankolni jöttek?!
– Deee bizony: tankolni jöttünk!

Hogy mire is képes napjainkban a profi elmék s kezek által életre hívott mesterséges intelligencia, híven tükrözik a Conflict Zone parancsnokai — ezek gyakorlatilag nem mások, mint AI Scriptek, akikre belátásunk s szükség szerint bízhatjuk rá bizonyos egységeink irányítását, hogy azokat eltérő, folyamatosan fejlődő képességekkel, sőt személyiséggel is rendelkező mesterséges intelligenciák vezéreljék a hullaterhes továbbiakban.



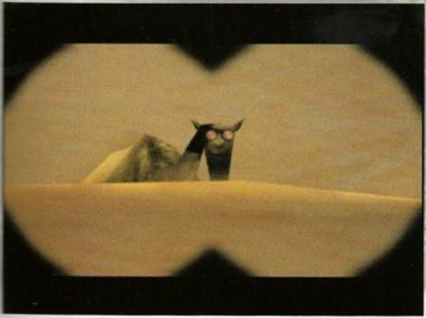
screenshot Igorról, aki jobbnak látja a Bazooka közepébe fúrni kockakezét, hiába is rendelkezik a szakszerkezet egy méretes fogó-alkalmatossággal. A katonák animációja ezzel szemben még elviselhető részletességgel s élethűséggel alkottatott meg, sőt — a figyelmes szemlélő ötletszerű elemekre is felfigyelhet: az állomásoztatott katonák folyamatosan szkennelik a vidéket, könnyed stressz levezetés címén fekvőtámaszokat nyomnak — szóval valami azért van. Még a harcászati egységekkel sem lenne semmi komoly gond, legalábbis esztétikum szintjén — a legnagyobb gáz a grafikus motor meglehetősen instabil mivolta. Hiába is rendelkezünk a javasolt konfiguráció képességein túlmutató vassal, 30-40 karakter egyidejű kezelésekor már nyüszít a motor, szaggat a darab. Egységeink ennek tetejében hajlamosak csak a második clickre magukhoz térni, — ez a nonszensznek nevezhető jelenség örvendetes módon a kezelőfelületek masszírozgatásakor is meg-meglep bennünket — míg az abszolút alapvető RTS-fogások tetemes része is használhatatlan, példa következik: adott egységre dupla click, az ugye minden jobb érzésű darabban kijelöli az aktuális egység fajtájával megegyező, közelben tartózkodó társait. Na most ez itt úgy megy, hogy a program kijelöli azokat is, akikkel a világon semmi bizniszünk nem lenne — így az előzőekben gondosan pozícionált Bazookás védőink birkamód nekiindulnak a tájnak, hiába is leleddzenek az íratlan szabályoknak megfelelő távolságon kívül. Sehol egy bacon-lepakoló rutin, így két avagy több, gyakorta használt pozíció között szerencsétlenkedhetünk oda-vissza — ez borzasztóan körülményessé teszi az összetettebb szituációk kezelését.



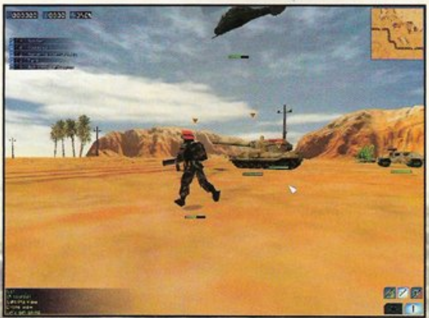
▲ *Dász iszt ájn Táktíse Kámpfer von der Konflikt Cón!*



Lehetséges, hogy maguk az alkotók sem voltak megelégedve a végeredménnyel? Ez aztán igen sajátos képzet, de mégsem tudom mással magyarázni az átvezető animációkban fellelhető, ráadásul abszolút rendben lévő humort. A terrorista kampány tevének álcázott felszabadító különítménye sem semmi, ám ami pl. az ICP eligazításain folyik, simán vállalható lenne egy agyahagyott Amerikai vígjátékban is — de frankón, a videókat a jó értelemben vett Amerikai humor debil bája lengi be, már csak ezek megtekintéséért is érdemes hosszasabb nyüstölés tárgyává tenni a játékot.



▲ *Atyavilág - mégis napszúrást kaptam...*



Noha a Conflict Zone-nak jelen formájában nem sok esélye van a Legkirrottabb RTS-ek klubjához csatlakozni, megkérdőjelezhetetlenül fellelhető benne a csak rá jellemző, hamisítatlan Conflict Zone életérzés. Mindez bőven elég is lenne az üdvösséghez, ha nem a közel, sőt távoli múlt legszerencsétlenebb módon megalkotott fejlesztés-modellje szolgáltatná az anyag alapjait. Mert jön a legjobb: a már ismertetett szisztéma olyan szintű felhasználó-ellenességről tesz tanúbizonyságot, mely révén az egyszeri RTS-rajongók egy szempillantás alatt messzire szaladnak majd. Ennek megtapasztalásához látni, de legfőképpen: érezni kell a programot. A helyzet az AI rengeteg szintű fejlettsége révén ugyanakkor korántsem olyan vészes, — bővebb infoért tessék a tárgykört boncolgató boxokhoz fordulni, egy állati jó fej fickó irkálgatja őket — hiszen a Conflict Zone ebben a tekintetben jelen korunk abszolút etalonjának minősül — így erős a gyanúm, hogy lesz még ennek a megalkotott AI-hoz méltó folytatása. A megoldást jóval letisztultabb, jóval biztosabb lábakon álló szisztémában, s egy az alapjaitól újra felhúzott, de legalábbis jóval erőteljesebb grafikus motor elkészítésében látom — utána minden militarista s minden RTS nörd garantáltan rákattan a stuffra. Addig pedig azok, akik hajlandóak megbirkózni a stuff gyermekbetegségeivel — ám azt is be kell látnunk: nem ez a világ legrosszabb befektetése.

Piotr Mjikorsodroczky

A Conflict Zone legnagyobb erénye a meglehetősen fejlett mesterséges intelligencia — a stuffot fejlesztő MASA mindez idáig ismeretlen név volt a játékfejlesztés berkeiben, így jogosan merül fel a kérdés: honnan is tehettek szert ily volumenű AI megkódolásához szükséges szakértelemre minden tapasztalat nélkül? Nos, a MASA professzionális szintű mesterséges intelligenciákat fejleszt mind gyárak, (!) mind hálózat karbantartók számára — így tapasztalatlanságról esetükben aligha beszélhetünk, egyúttal az is világossá válik, miért is képesek ezek a polygonfickók annyi kellemetlen meglepetést okozni a felhasználóknak.



▲ *Itt pont nem én nyerek...*

www.conflictzone-thegame.com

UbiSoft / MASA

PIII 500 (PII 300), 128 MB RAM (128 MB RAM), D3D!

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 7 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 6 |
| SZAVATOSSÁG | 8 |
| ZENE-HANG | 5 |

✓ - gyilkos AI - kitűnő táj-modell

✗ - sápasztó irányítás - gyenge motor

78



# Roland Garros 2001



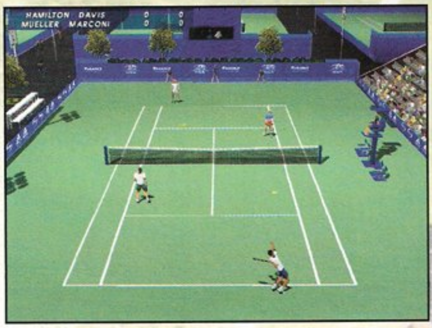

## Mi van, ideges vagy? Üss!

Már játszottam jó pár tenisz programmal és nyugodtan állíthatom, hogy ismerem a legalapvetőbb elvárásokat egy ilyen irányú program kezelhetőségével. Mégsem tudom már nektek az első körben eldönteni, hogy vajon pozitív vagy negatív értékelést kéne írni a programról. Egyszerűen azért nem, mert legalább annyi baklövés van a játékban, mint amennyi zseniális ötlet és megoldás. Kezdjük az egészet ott, hogy állítólag a teniszjátékok manapság már nem annyira népszerűek, mint mondjuk 6-7 éve voltak. Ezt egy sportjátékokkal foglalkozó portálon olvastam, ahol még azt is állították, hogy idővel senki sem fog a piacra dobni ezzel a sportággal kapcsolatos programot. Mi?!? Ha már pont én tesztelem a Roland Garros 2001-et, akkor annyit hozzászólnék a dologhoz, hogy az elmúlt három évben sok sportjátékot teszteltem már és még ennél is többet próbáltunk ki a haverokkal különböző bulikon, de mindig is a teniszprogramok voltak a legélvezetesebb játékok. Már rég unták a srácok a szobában a PSX-en a focit, amikor mi még mindig a PC előtt teniszeztünk. Többek között ezért fura kicsit, hogy temetik az ilyen jellegű játékokat, bár az is tény, hogy mindenki a sportprogramokat kritizálja a leginkább. No, mindegy. Még mielőtt elragadtatnám még jobban magam, lassan térjünk rá magára a játékra.

A Roland Garros 2001 az azonos nevű bajnokság számítógépes játékkal egybekötött bibliája. Akármennyire is szocreál a hangzása eme mondatnak, ez nem vicc. A lemez, amit vásároltok sokkal több dolgot tartalmaz, mint egy szokásos játékprogram. Akad például egy ENCYCLOPEDIA-nevű kis program, ami a franciák nyílt teniszbajnokságáról majdnem mindent tud a kezdetekig visszamenőleg. Ez teljesen független a játéktól, és tulajdonképpen jó is lenne, de tartalmilag kicsit irracionális. Például megnézhetjük visszamenőleg az összes döntő végeredményét, viszont nem kapunk tájékoztatást a versenysorozat kialakulásáról, történelméről. Rákereshetünk játékosokra, sőt még a híresebbek életútját is végigkövethetjük, de nem találjuk például az idei év versenykiírását. Ettől függetlenül dicséretes, hogy adnak egy ilyet is a játékhoz.

Nézzük akkor magát a programot. A Roland Garros 2001-et a legjobban talán az irányítások egyszerűsége különbözteti meg a többi játéktól. Ha valaki egy teniszprogramot szeretne irányítani, ahhoz kell egy tenyeres ütés, kell egy fonák, kell egy lecsapás és az ehhez szükséges mozgásokat irányító gombkiosztás. No, ezt itt mindössze 6 (!) gombbal megoldották. A nyilakkal futkározunk, míg a jobb shift-el ütünk tenyerest, a ballal fonákot. Aki egy kicsit is ért a teniszjátékokhoz, abban rögtön fogalmazódik a kérdés: akkor hogy a fenében lehet a játékban rövidíteni, lecsapni, csavarni... stb.? Na, ez az! Nem lehet. Nekem legalább is nem sikerült és innentől kezdve már sokkal nehezebb dolgom van, mert egyszerűen arról van szó, hogy itt játszadozom egy szép, látványos, jól megszerkesztett sportprogrammal, aminek a legnagyobb hátránya, hogy nem lehet rendesen irányítani. Most, akkor mit kezdjek a szép menürendszerekkel, a sok választható játékossal? Hááát... ha mást nem, egy pár szóban leírom, hogy mégis mitől jók ezek a részek a programban. Erről beszéltem a bevezetőben, amikor a készítők erősen kétoldalú munkájáról értekeztem. Jöjjenek akkor a pozitívumok!

Mindenben széles a választék, akár versenyzőket, akár pályákat, akár magukat az ütőket nézzük. Persze itt is van bőven olyan rész, amit csak egy bizonyos színvonal megütése után választhatunk, de szerencsére nem három játékos és két pálya közül választhatunk az első mérkőzésünknél. A Training-mód jó és nagyon fontos, mert nehézkes a játék irányítása. Mindenképp gyakoroljatok az elején, mert nem tudjátok majd visszaütni a szervákat. Komolyan beszélek! Nem sikerül, ha nem gyakoroltok eleget. Mindenféle képi és hangi beállítás van még, de ezekről nem érdemes beszélni. A menüket tartalmilag zárjuk is le. Minden van, ami fontos lehet, így nézzük magát a játék grafikáját.




▲ *A sárga pöttyre kéne ütni a labdát (két hét gyakorlás ajánlott)*

Jó, de nem a legjobb, amit valaha láttam. Szépek a pályák, a hátterek a nézők, de maguk a játékosok és a mozgásuk olykor-olykor nem igazán üti meg egy mai PC-vizuális képességeinek a színvonalát. Mindenhol azt hallom, hogy a konzolok grafikai szempontból sokkal gyengébbek, mint egy jobb PC. Ez így van, abszolút egyetértek, de ennél a játéknál én már láttam szebb teniszt egy sima PS1-en, sőt! Volt olyan Dreamcast program a kezemben, ami klasszisokkal jobb volt, mint ez a tenisz. Pedig az már jó háromnegyed éve jelent meg (ha jól emlékszem) és bizony ennyi idő alatt tényleg fejlődhetett volna a játékosok. A látványosabb mozdulatok, mint egy vetődés vagy a lábak között elütött labdák, szépen ki vannak dolgozva, de ettől eltekintve idejétmúlt kicsit a grafika. Nem érdemes erről többet írni, ettől függetlenül hangsúlyoznám, hogy kizárólag a játékosokról beszélünk, így a játék egészében bőven rendben van. Engem személy szerint kicsit zavartak azok az animációk, átvezető képek, melyeket a program a labdamenetek között mutogat. Ezeken a Shift vagy a CTRL-gombokkal át tudtok lépni.

### Tenisztörténelem

Így vagy úgy a tenisz már velünk van 500 éve. Még a XII. században kezdődött a dolog, legalábbis a korabeli leírások szerint, melyek arról szóltak hogyan játszották Itáliában ezt az akkor még furcsa sportot. Idővel a fura „labdadobáló" sport átutazott Franciaországba, ahol „Jeu de Paume"-néven emlegették. Persze hamar megtalálta az utat az öreg kontinensről kifelé, így a XIV. századra, már Nagy Britanniában is ütögették a labdát.

Ott kapta első nevét: „The Real Tennis". A kezdetekben kézzel ütötték a labdát, ami nem volt más, mint rongyokból összevarrt apró golyó. Idővel persze ráébredtek a játékosok, hogy bottal ütni könnyebb, így egy bőrdarabba tekerték a botokat és azzal hajszolták a kis golyót.

Ez az ütő indította el azt a forradalmat, ami elvezetett a XVI. században már megszokottnak számító ütőig. Bár ezen az ütőn már húrok voltak, mégsem hasonlított a mai testvéreire. 1555-ből már találunk olyan írásokat, melyek pontosan meghatározzák a teniszlabda formáját és méretét.

A pálya is nőtt az évszázadok során. Persze a kommunikáció erős hiányának köszönhetően több országban, több méreten játszották a sportot. Angliában 10x29-es volt a pálya, míg Párizsban 40x12-es volt a szabvány. Ekkor elit sportnak számított a tenisz, hiszen csak vagyonos emberek, királyok és nemesek játszhatták. Fontos tudni, hogy a játék ekkoriban még kizárólag fedett területeken zajlott. Nem nagyon járkáltak ki a szabad ég alá, ám ez az 1850-es években megváltozott.

Mivel a szabadban több fajta talaj lehetséges, ki kellett találni egy olyan gumival borított labdát, ami sok felületről (akár fűről is) vissza tud pattanni. Pár hónapi próbálkozás után, kezdtek megjelenni az akkor még tömör gumilabdák.

Ekkor még mindig csak Európában hódoltak a sportnak, ám csak idő kérdése volt, hogy valaki átvigye ezt az őrületet a nagy vizeken túlra.

Mary Outerbridge egy szép napon fogta magát, bevásárolt egy halom teniszütőt, majd 1874-ben áthajókázott New York-ba és megalapította a saját kis tenisz szövetségét, egy akkori kiszuperált krikett pályán. Ám volt egy komoly probléma: a játék szabályai kaotikusan szerteágazóak voltak, így 1875-ben a marylebonei krikett klub kiadta az első szabálykönyvet, ami a történelmi játékból végre sporttá léptette elő a teniszt, meghatározva végleges nevét is.

Ettől kezdve a sport hamarosan nagy népszerűségre tett szert, az ütők formája megváltozott, és a labdát bevonták flanellel és megtöltötték levegővel a még jobb pattogás érdekében.

Mivel sokan játszották, csak idő kérdése volt, hogy meginduljanak a nemzeti bajnokságok, először Amerikában, majd Európában.

Wimbledonban akkoriban nagyon kellett pénz egy krikett mérkőzésre, így az egyik lepattant pályát lenyírták és kiírtak egy teniszbajnokságot a fiatal versenyzőknek abban reménykedve, hogy a nézőkből származó bevételt újra visszaforgathatják a krikett klubba. Az a klub többé nem állt talpra, ám a füves teniszpályát lemásolták a környéken vagy 15-ször és megszületett a világ egyik legelitebb bajnoksága. Ami ez után következik, azt már mindenki tudja. A tenisz a világ egyik legkedveltebb sportja. Milliókat vonz a képernyők elé és a pályák lelátóira.

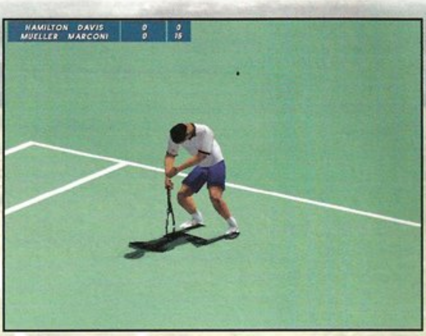
Amikor Itáliában az első nemesek elkezdtek kézzel csapkodni egy apró rongylabdát, aligha gondolták, hogy párszáz év múlva a világ egyik legjobban fizetett sportjaként fogják az akkor még „értelmetlen csapkodást" számon tartani.




**ATP Világranglista**

*2001. május 20.*

| | |
|---|---|
| 1. Andre Agassi | 434 pont |
| 2. Juan Carlos | 361 pont |
| 3. Gustavo Kuerten | 290 pont |
| 4. Sebastien Grosjean | 233 pont |
| 5. Lleyton Hewitt | 231 pont |
| 6. Jan Michael Gambill | 190 pont |
| 7. Arnaud Clement | 184 pont |
| 8. Yevgeny Kafelnikov | 183 pont |
| 9. Roger Federer | 175 pont |
| 10. Albert Portas | 175 pont |
| 11. Patrick Rafter | 173 pont |
| 12. Carlos Moya | 164 pont |
| 13. Guillermo Coria | 149 pont |
| 14. Tim Henman | 145 pont |
| 15. Dominik Hrbaty | 139 pont |
| 16. Nicolas Escude | 133 pont |
| 17. Tommy Haas | 127 pont |
| 18. Alberto Martin | 126 pont |
| 19. Andreas Vinciguerra | 126 pont |
| 20. Magnus Norman | 120 pont |
| 21. Hicham Arazi | 119 pont |
| 22. Greg Rusedski | 112 pont |
| 22. Bohdan Ulihrach | 112 pont |
| 24. Thomas Johansson | 111 pont |
| 24. Pete Sampras | 111 pont |




▲ *A tisztelet az ellenfelek irányába azért megvan*




▲ *Na, igen! A gyakorlás. A legfontosabb az egész programban*

Térjünk akkor szépen rá a játéknak arra a komponensére, ami a legnagyobb visszahúzó erő lehet a sikerben, ez pedig az erősen megkérdőjelezhető játszhatóság.

Az egész a szervánál kezdődik. Van egy kis sárga pont, ami megjelenik az ellenfél oldalán, amikor mi szerválunk és azt hivatott mutatni, hogy hová csapódik be az általunk ütött labda. Azt viszont, hogy miként kéne azt irányítani, sajnos még nem sikerült kitalálnom. Persze nem úgy kell ezt elképzelni, mint mondjuk egy kis X-et az ellenfélnél, sokkal inkább, mint egy kis indikátort, ami megközelítőleg megjelöli, hogy hová is kéne annak a fránya labdának pattanni sikeres szerva után. Ezt valahogy lehet irányítani, de eddig képtelen voltam rá.

Ez mind EASY- üzemmódban volt, ennek ellenére alig sikerült egy pár labdát átütni a túloldalra, mondanom sem kell, hogy amikor végre sikerült, azt az ellenfél úgy visszavágta, hogy mire felemeltem az ütőmet, már ülhettem is a kispadra pihenni.

A labdák fogadása és a szervák visszaütése a másik gigantikus probléma a játékban. Sajnos, ez nem vicc. Az első alkalommal, amikor játszottam vagy 3 játszmát úgy veszítettem el, hogy egyszerűen nem tudtam visszaütni a labdát a szervák után. Pedig én próbáltam mindent. Voltam elöl, voltam hátul, mindenfelé rohangáltam, próbáltam a shift-el ütni, próbáltam a CTRL-al ütni, de sehogy sem sikerült eltalálnom azt a fránya szervát.

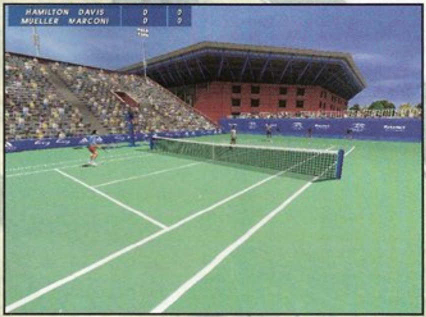
Ez negatívum, márpedig nagyon nagy! Mindent tönkretehet, különösen azoknál a játékosoknál, akik nem fogékonyan az újabb és nehezebb, gyorsabb reflexet igénylő irányításokra. Egyébként a legélvezetesebb mérkőzéseket párosban lehetett vívni, mert ott ketten vagyunk a pályán, így kevesebbet kellett befutnunk és valamelyikünk biztos így vagy úgy belecsap majd a labdába.

Így utólag visszagondolva jót nevetek a dolgon, de emlékszem, hogy két kézzel vertem a billentyűzetet, amikor minden próbálkozásom ellenére, egyszerűen nem ütötte meg a labdát a játékosom. Aztán később rájöttem, hogy sokkal korábban kell ütni, mint gondoltam, így most már mindent vissza tudok vágni, persze még mindig nem tudom, hogy miként lehet esetleg azt irányítani, hogy hova csapódjanak be azok az istenverte labdák.

Azt mondanom sem kell, hogy az ellenfelek nem képesek egy pillanatig sem emberségesek lenni, így hidegvérrel csapkodják a labdákat azokra a szinte elérhetetlen pontokra, ahol már csak gumikezekkel tudnánk megmenteni a játszmákat. Nem tudom, hogy miért sikerült ilyenre a játszhatóság, de mindenképp bakot lőttek vele a készítők. Mivel ez is egy reflexjáték, hát bizony nagyon idegesítő, amikor vagy túl későn ütsz, vagy túl hamar. Egyszerűen voltak pillanatok a tesztelés alatt, amikor komoly kételyeim voltak azt illetően, hogy valaha vissza tudom e ütni ezeket a labdákat. Aztán valahogy sikerült, de ha engem kérdezet, még mindig nem tudom megmondani, hogy mit változtattam. Azt mindenesetre mindenkinek ajánlom, hogy a CTRL-al üssön, mert ott tízből legalább 5-ször visszamegy a labda. Ha a shift-et próbáljátok be, nem lesz ennyire bíztató az arány.

Próbálnám összegezni, hogy miként is lehetne egy ilyen játékot értékelni, amihez azért húz az ember szíve, mert jó és szép, de fontos komponensek a béka feneke alatt vannak minden tekintetben.

Talán azt mondanám, hogy azok vegyék meg mindenképp, akik otthonosan mozognak a tenisz világában, és képesnek érzik magukat arra, hogy beletanulja-




▲ *Az utolsó vidám percek... a mérkőzés előtt*

nak egy más ritmikájú játékba. Ja, igen! Ami a legfontosabb: aki a valóságban is teniszezett már, az felejtse el ahogy és amit ott csinált. Ha „valós"-teniszes gondolkodással állsz (ülsz) a játék elé nem tudod majd élvezni egy pillanatra sem, mert annyira más ritmusban kell mozogni. Valószínűleg e Roland Garros 2001 pontosan olyan játék, amit a PC-játékosok egy kevés gyakorlás után remekül tudnak majd használni, de ha egy igazi teniszezőt ültetnek a gépek elé, Ő rövid úton kineveti a programot.

Mint észrevettétek, megint csak őrlődni sikerült a benyomások és a véleményeim között. Nem tudom, hogy most jó a játék, vagy teljesen rossz. Ez tényleg mindenkinél másként fog lecsapódni, ám azt én már ugye nem tudom meg. Eme sorok az én első benyomásaim lennének, bár még hátravan a nap legnehezebb része, amikor ezeket a zagyva mondatokat és értelmetlen gondolatmenteket pontokba és százalékokba kell konvertálni. Ennek ellenére azt mondhatom, hogy tulajdonképpen élveztem a játékot és kellemes perceket töltöttem el mellette, még akkor is, ha sokat anyáztam és káromkodtam az elején. Próbáljátok ki, és mindenki döntsön magának. Én mosom kezeimet, és rátok bízom a döntést.

*-Adam'-*

**ROLAND GARROS** www.frenchopen-game.com

**CRYO Interactive / Carapace**

**P400** (P300), **128 MB RAM** (64 MB RAM), **D3D!**

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 7 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 7 |
| SZAVATOSSÁG | 6 |
| ZENE-HANG | 7 |

✓ *- profi a tartalmat tekintve*
*- élethű és könnyen áttekinthető*

✗ *- nehéz maga az ütés*
*- grafikailag kicsit „kevés"*

**75**



# UEFA CHALLENGE



## *Este foci?*

Egy foci programon nagyon nehéz változtatni. Egyszerűen abból adódóan, hogy annyira kialakul egy megszokott mozgássorozat a játék alatt, hogy ha azt valaki megbuherálja nem tudunk soha többet úgy játszani vele, ahogy azt régen tettük, vagy ha esetleg mégis sikerülne, az biztos, hogy kell vagy 3 nap, mire megközelítjük régi önmagunkat. Talán én voltam az egyik legfafejűbb tesztelő ilyen téren, mert évekig hangoztattam, hogy igenis csak a Fifa-sorozat játszható annyira, hogy azt úgy igazán élvezni is lehessen. Persze ez nem azt jelenti, hogy nem akadtak használhatatlan játékok bőven, mert abból mindig van, de idővel meglepő módon kezdek megjelenni azok a fociprogramok, melyek minden eddigi tradícióval szakítottak.

Először az UEFA Champions League volt asszem' 99-ben, ami már ott volt a szeren és annak ellenére, hogy alapjaiban különbözött az addig megszokott fociprogramoktól, teljesen játszható volt. Aztán jött az F.A. Premiere League, majd a Fifa 2001, ahol a javulások mellett némi újítást is láttunk és nemcsak a grafika, hanem a teljes játszhatóság változott pozitív irányba.

Aztán megint csend volt egy ideig, legalábbis én nem hallottam sok átütően forradalmi játékról. Most meg a kezembe kapok egy újabb fociprogramot UEFA Challenge címmel, és megint azt látom, amit jó egy éve: megváltozott minden, javult a játék, mind képileg, mint játszhatóság szempontjából. Ezért szerencsésebb dolog PC-re gyártani játékot, mint konzolra. Nem kell a konzol technika tudásának a limitjei között maradni, mert a számítógépek folyamatosan javulnak, így idővel azon kapjuk magunkat, hogy lassan már tévészerű a látványvilág.

Persze nem kell feltétlenül játékokról beszélnünk. Ha csak az új Dreamworks-csodát nézitek meg, köpni, nyelni nem tudtok majd. Ahogy egyébként én sem tudtam, amikor először láttam a játékosokat kifutni a pályára.





Az eddigi leglátványosabb grafikai megoldások jellemzik a játékot, nemcsak az átvezető képeket, hanem a mérkőzéseket nézve is. Talán pár szót érdemes azért említeni a menürendszerről is, de az írás hátralévő része kizárólag a mérkőzés közbeni mozgások, grafikai megoldások és a látványt érintő fejlesztésekről szól majd.

A menürendszer tartalmilag szinte teljesen a szokásos pontokat tartalmazza, mindenféle választható bajnoksággal (magyar csapatok nélkül természetesen) és az összes létező opció beállítással a bíró hangulatától a lámpák fényőrsségéig. Egy kicsit fura volt számomra, hogy a játék a mérkőzések elég nagy számát kezdi reggel, magyarul 10-órakor. Fura, de igazából nem zavar.

Szóval, beszéljünk már a mérkőzésről, mert ott aztán annyi újdonság van, hogy csak kapkodom a fejem. Az első (nem túl pozitív) újítás a nézők számának drasztikus csökkenése! Hát elnézést kívánok, de egy Real-Bayern meccsen (mert hogy teljesen magamtól épp ezt a két csapatot párosítottam össze magamnak) mi az, hogy lézeng pár részeg szurkoló a lelátókon. Jókat nevettünk a barátaimmal, amikor megláttuk az erősen foghíjas széksorokat. Nem tudom, ez hogyan illik bele a rongyrázó játékimídzsbe, de érdekes volt.



▲ *Van aki melegít, van aki imádkozik*

A legnyilvánvalóbb változás a játszhatóságot nézve a focisták labdakezelésében van. Az ilyen típusú játékoknál már megszoktuk, hogy a passzok pontosak, hiszen egy gép irányítja őket, így gondolom sokan közületek (velem együtt) sokszor úgy passzolnak, hogy nem is nézik hova megy a labda, mert a gép úgyis egy megfelelő játékoshoz rúgja. Ebben a programban sokkal légiesebben fociznak a fiúk. Ez azt jelenti, hogy nem elég egy labdát átpasszolni, kell érte lépni is. Sokkal stílusosabb, sokkal valósághűbb lett minden, mivel nem annyira hibátlan a labdakezelése a srácoknak. Életszerűbbé vált, mert a kapusok sem fogják meg könnyedén a távoli lövéseket, és bizony a szereléseknél sem megy olyan „egygombos" könnyedséggel a becsúszás.

Még nem akadt olyan fociprogram, ahol ennyire érezni lehetett volna a játékosok előremozgását. Amikor csak mód van rá, megelőznek minket, és helyezkedni próbálnak, hogy jobb helyre adhassuk nekik a labdát, persze sajnos ennek megvan az a hátulütője, hogy az ellenfél is piszkosul helyezkedik, így igencsak sok biztosnak tűnő passzt kellett odaajándékoznom a lesipuskásvédőknek.

A pályák rendben vannak, e-mellett a játék elég okosan válogatja a helyszíneket is, természetesen csapattól függően, így nemcsak a megszokott hazai-pályákon játszhatunk, hanem a gép megajánl egy alternatív pályát.

A bíró viselkedése elég következ-




▲ *A védőt, mint látjátok, sokan támadják*




▲ *Mint már írtam: a menüpontokkal semmi gáz.*




▲ *Ezt a képet a rajongóknak...*



zetes, bár kicsit könnyen osztogatja a sárgalapokat, de észrevettem, hogy a piros lapoknál már jobban vigyáz. Ha mondjuk már sikerült összeszednünk egy sárgalapot és látványosan beleszállunk Effenberg felső állkapcsába, először odahív magához a bíró (amit egy szép átvezető képsorban megnézhetünk) és figyelmeztet, hogy kiállításveszélyben vagyunk. Ha ezt sem értjük, csak akkor fog kiállítani a spori.

Azt, hogy mennyire tartják a csapatok a taktikai felállásokat mindenki döntse el magának, úgy érzem, hogy ez az a rész, amit még mindig nem tudnak megfelelően szimulálni. Ha egy ilyen formációt megadunk a gépnek, talán annyi előnyünk származik belőle, hogy tudjuk egy helyzetben merre is kéne passzolni a labdát, mert a fejünkben van, hogy elvileg hol állnak a többiek, de igazából ez nem győzött meg engem semmiről.

Kicsit nehézkes még a szereléseket kivitelezni minden probléma nélkül, mivel akadozva lépnek oda a védőink. Nem azonnal reagálnak — bár tény, hogy ha elkezdik a szerelést, akkor nagyon ritkán rúgnak mellé. Ha nem a mérkőzésről, hanem az egész játékról beszélünk, itt is találunk pár újítást, például az engem zavaró képátúsztatást. A képek ilyen forgó-pörgő módon változnak, ami egy kicsit személy szerint az én retinámat ingerelte, bár lehet, hogy eme véleményemmel egyedül vagyok.

Az intró kicsit túlságosan divatos lett, a sok aktuális sztárjátékossal olyannyira, hogy felfordult a gyomrom tőle. Kicsit talán furán jön át a cikkben, hogy elkezdtem dicsérni és áradozni az elején, majd lassan de biztosan felsoroltam az összes hibát, amit csak ember találhat, de ne értsetek félre: az UEFA Challenge nagyon jó, merem állítani, hogy a legjobb, amivel valaha találkoztam és meglepő módon nem Fifa-sorozattermék az EA-Sports-tól.

Az Infogrames dobta piacra, és bizony nem nagyon van elképzelésem, hogy ezután milyen lesz a Fifa 2002, mert alapvető reformokra lesz szükség ilyen jó játszhatóság után.

Én pusztán kíváncsiságból felraktam újra a gépemre a 2001-et és nekiálltam összehasonlítani. Rájöttem, hogy nem is a játszhatóság más a két játéknál, hanem az apró animációk, melyekkel a focistáink irányítják a labdákat. Itt sokkal életszerűbbek a mozdulatok, ahogy a bogyót továbbpasszolják a csapattársuknak. Ettől érezni sokkal életszerűbbnek az egészet.

Viszont zárásképp egy fontos dologra felhívnám mindenki figyelmét: a dobozon feltüntetett gépigény azt állítja, hogy 233-tól felfelé 32 Megával, egy sima 3D kártyával már remekül futkározik a program. Na, a nagy büdös túróst!!! Én egy 433-as géppel 64 Megával teszteltem egy 32 megás videokártyával, de valahol a nagyapán hosszútávfutás sebessége közelében mozgott a játékosok dinamikája, magyarul: úgy akadozott, hogy majd szétvertem a monitort, sőt néhol-néhol még le is fagyott.

Erőgép kell ehhez a játékhoz sajnos, vagy brutálisan sok RAM. **(Itt az igazság, nem árt, ha 128 Mega RAM csücsül a gépedben! — Sz.JVC.).** Persze az is lehet, hogy csak az én gépem nem bírta, de pontosan ennek kiküszöbölésére, átvittem egyik újságíró ismerősömhöz, ahol ugyanúgy szaggatott.

Ettől függetlenül a játék minden tekintetben jó.

Remélhetőleg a következő részben, már ezeket az apró hibákat is kijavítják és születik az EA-Sports-nak egy nyilvánvalóan versenyképes partnere is. Mindig azt hiszem, amikor egy ilyen programot tesztelek, hogy ennél már nehéz jobbat csinálni, de szerencsére mindig akad egy kiadó, aki rámcáfol (még szép...).

-Adam[1]-




▲ Ismerős?

## Bajnokok Ligája döntő – ott jártunk





▲ Akkor ez most kinek a labdája volt?!



▲ Könnyű megtalálni a góllövőt: be van karikázva!





# LEADFOOT

## Jól megélnek manapság az autóbontók (legalábbis az ilyen versenyek utá

Sosem tudom eldönteni, vajon melyik a rosszabb. Türelmetlenül várni rá, hogy végre valahára megjelenjen egy program, vagy inkább az a csalódás, amikor meglátjuk mi is az, ami nem a szánk íze szerint való. Ezek a dolgok persze inkább az olyan projectekre kellene hogy igazak legyenek, mint például a több éve húzódozó játékfejlesztések (inkább nem említek példákat). Egy-egy igazán várt programot sokkal előbb megelőz a híre. Még nem is tudjuk igazán, vajon mi újat is várhatunk majd a (lehetséges) új kedvenctől, mégis mindenki beleéli magát abba a bizonyos jóba. Pedig a nagy filozófusok mondása szerint „a buta ember mindig biztos a dolgában, míg az okos csak bizakodik, egy csipetnyi egészséges pesszimizmussal megáldva". Nos, ha szabad ilyet mondanom, akkor én magam is beleestem a fentebb említett hibába. Már hónapokkal ezelőtt megismerkedtem a gőzerővel készülődő Leadfoot-al, melyet a jó pár évvel ezelőtt megjelent Dirt Truck Racing mintájára szerettek volna megformálni. Bevallom az autós programok távolabb állnak tőlem, mint a többi egyéb műfaj, de néha ellenállhatatlan késztetést érzek egy kis versenyzésre. Ezt ugyebár kétféleképp is megteheti az ember. Beül a kocsijába és agyament idióta módjára, leradíroz néhány kerékpárost az úttestről. Mindaddig, amíg bele nem botlik a rendteremtő egységek valamelyikébe. Aztán leülhet a számítógépe elé is (már ha van neki), hogy ott tombolja ki a felgyülemlett alantas ösztönöket. A Leadfoot minden téren alkalmas eme tevékenységre. Egyszerre tartalmazza a könnyed szórakozás és az izgalmas versengéssel járó hajtépés minden előnyét és hátrányát. De, mielőtt még túl sokat árulnék el a játékról, nézzük a legelejéről az egészet.

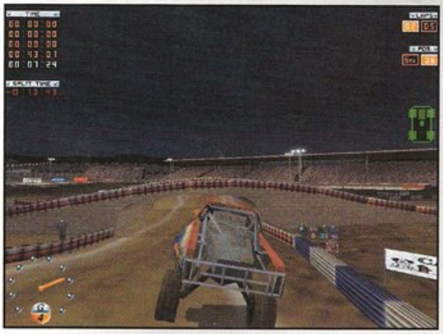
### Ha szegény versenytársunk kocsija lerohad, nosza toljuk meg finoman a hátulját.

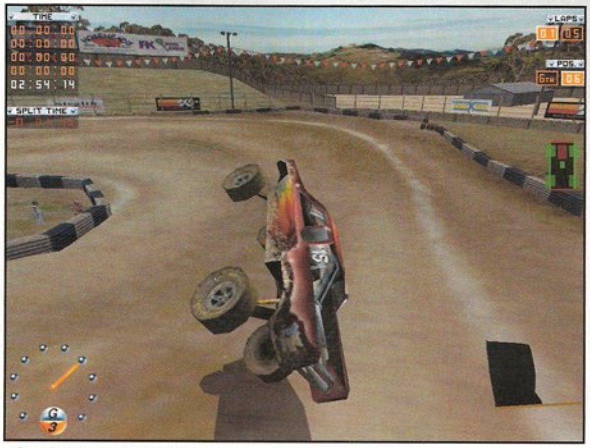
Már régen megtanultam, hogy bármennyire is jó egy autós játék, legalább annyira gagyi (sőt borzasztó) az intrója. Most sincs ez másképp, csak azzal tetézték meg a készítők a dolgot, hogy véletlenül sem lehet elléptetni. Az elég rémítő sokkhatás után már mindenki valami ennél is nagyobb disznóságra gondolhatna, mégis kellemes meglepetésként szolgál a folytatás. A Leadfoot személyében, egy a kisebb hibái ellenére egész kellemesnek mondható Off-Road verseny szimulátort üdvözölhetünk. Picit talán túlzás a szimulátor kifejezés, ugyanis pont ez az, ahol a leggyengébb a játék. Túlságosan árkád jellegűek az egyes részek. Megerősítik az emberben azt az érzést, miszerint ezt a programot is hamarabb adták ki a kelleténél. A játékot kétféle módban játszhatjuk. Ezek a már jól ismert Quick Race (azaz egyszerű verseny), és a Career (karrier) mód, ahol egymás után kell legyűrnünk a veszélyesebbnél veszélyesebb versenytársakat és az egyre nehezülő pályákat. Az első és egyszerűbb játékmódot inkább gyakorlásnak lehet felfogni, míg a jóval összetettebb karrier módban már lehetőségünk van egy kis mocorgásra is. Kezdésnek a lehető legegyszerűbb stadionpályákat kapjuk majd meg, ahol jószerével alig kell manőverezési tudásunkat villogtatni. Ellenfeleink tudása azonban már itt is azt mutatja, hogy a későbbiekben bizony még meggyűlhet a bajunk velük. Nem a lenyűgöző mesterséges intelligencia az, amitől félnünk kell, hanem az agresszivitási tényező. Ebből elég nagy szedőkanállal osztogattak barátainknak. Azt természetesen mondanom sem kell, hogy bármi áron megakadályozhatjuk a többieket abban, hogy a babérjainkra törjenek. Ez alatt a kapitális ütközéseket és a motor végletekig történő hajszolását értem. Mindennek csak akkor lesz hatása, ha a játék kezdetekor beállítjuk a főmenüben a gépkocsink sérüléseinek engedélyezését. Ezzel elég nagymértékben nő a realitás, bár a törések grafikai megvalósításán azért tuningolhattak volna egy kicsit. Érdekes, hogy néha már negyed órája pusztítja az ember a gépét, de az még csak nem is lassul. Máskor meg elég egy-két nagyobb „koccanás" ahhoz, hogy kicsi masinánk kilehelje a lelkét és szép fekete füstködöt pufogtatva jobb létre szenderüljön. Ilyenkor sem kímélnek minket a versenytársaink, néha akkor láttam a legszebb csattanásokat, amikor már rég alulról szagoltam az ibolyát. Ahogyan felfelé törünk a ranglistán, mindig jobb és jobb gépekkel rendelkező ellenfelekkel kerülünk szembe. Egyedül a járművek kiválasztásán nem tudtam eligazodni. A frappáns fantázianevek mögé bújtatott gépekről mindössze a motor hengerűrtartalmát, lóerejét, végsebességét, valamint az osztálybéli besorolását tudhatjuk meg. Azt, hogy melyik pályára milyen géppel is



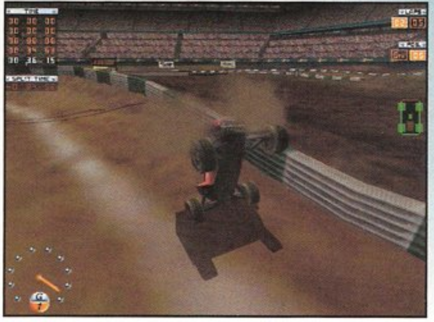


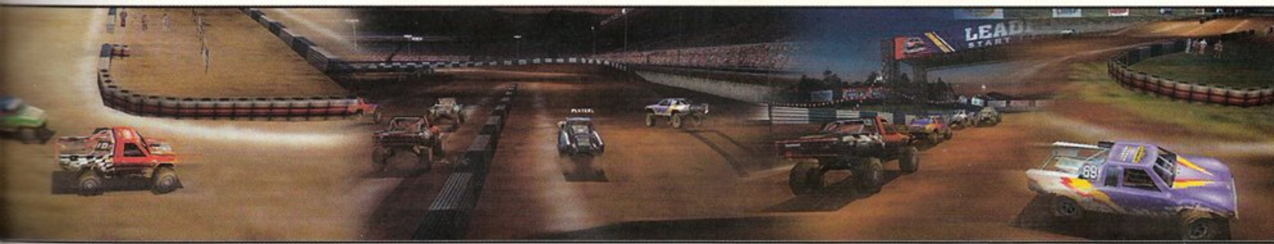






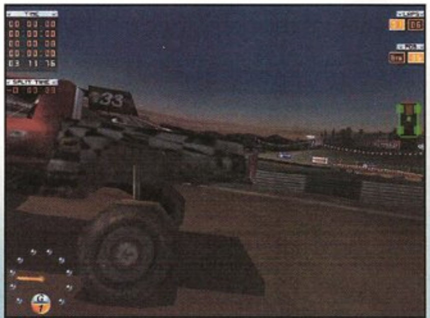
▲ Két keréken szép az élet...!



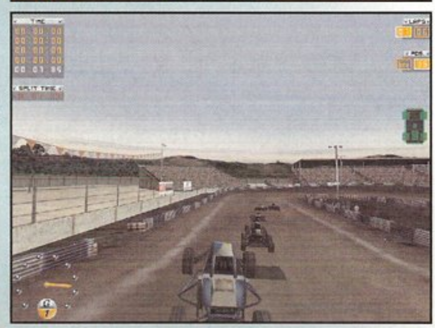


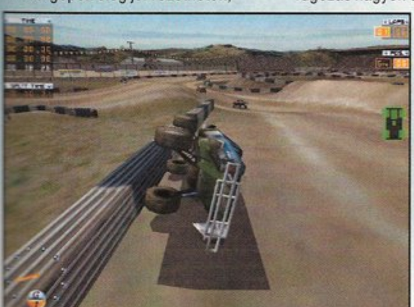
kellene mennünk, már teljes egészében ránk van bízva. Ha egy kis pogácsaszaggatóval indulunk is neki a versenynek, akkor is találkozhatunk a mi gépünknél jóval, keményebbekkel. Magyarán szólva néha össze-vissza vannak keveredve az erőviszonyok. Hát kérdem én, hogyan szállhatnék szembe egy 500 $cm^3$-es kocsival, a 2700-as 500 lóerős szörnyszülöttek ellen. A másik, hogy számomra nem tisztázottak melyik pályatípusra, milyen jármű is választható. Néhány órányi játék után azért kitapasztalhatóak ezek a dolgok, mégis szerintem egyszerűbb lett volna, ha minden pálya mellé beillesztik az oda szánt gépeket is. Jómagam a fedett pályákhoz a kis „duduka" típusokat javaslom. Ennek nagyon egyszerű oka van. A nagy és erős motorral felszerelt kocsik elég nehezen irányíthatóak (legalábbis a tapasztalataim alapján). Itt igen sűrű és nagyon éles kanyarok követik egymást, ezért többet kell fékezgetni és a kisodródás veszélye is igen nagy. A kicsi gépek elég jól vezethetők, ezért nagyobb eséllyel indulhatunk az ilyen pályákon. Az erős gépeket a tágas, nagy ugratókkal és dombokkal megpakolt versenypályákon érdemes választani. Egynéhány jól eltalált gázfröccs segítségével, akár két-három helyezéssel is előrébb kerülhetünk, látványos repüléseket produkálva ellenfeleink masinái felett. Azért nem árt vigyázni. Ezen repülések alkalmazásakor igencsak leamortizálódik gépjárművünk állapota. Azt mondjuk nem egészen értem, hogy ez miért a motorteljesítményen kezd először megmutatkozni. Ha mondjuk keményebben, beleszállnak a hátsónkba, máris 5-10 mérfölddel lassul a sebességünk. Mint már említettem, a mesterséges intelligenciára ráfért volna még egy kis tuning. Esztelenül belénk rontanak, taszigálnak az útról, saját magukat és egymást is tönkretéve próbálnak előrébb jutni, mialatt maga a verseny szinte mindig ugyanazon gépek között dől el. Öt-hat futamból, legalább négyet vagy többet mindig ugyanaz a géptípus nyert meg. Mintha előre el lenne döntve a sorrend, csak a változatosság kedvéért történik néha valami különlegesség. A kocsik fizikai tényezői azért megérdemelnek néhány dicsérő szót. Ha nem is az Insane-t vagy a Screamer 4x4-et látjuk magunk előtt, mégis megemlítendő, hogy a rugózás nagyon élethű. Az ugratóknál és a dombokknál is szépen viselkednek a járművek. Látványosan animálták az első és hátsó tengelyek, valamint a karosszéria mozgását. Ez nem csak élethű, hanem szép is.











Én jómagam bevallom ennél többet reméltem, hiszen 2001-ben már lehetnek elvárásai szegény játékosoknak. A proginak azért vannak előnyei is. Például elsőnek itt van a kultúrált módon megírt grafikai motor, mely mind sebességre, mind optimalizáltságra is nagyon elfogadható. Kicsit meglepett, hogy külön készült glide-os (3dfx) opció is az indítómenüben. Maga a voodoo megszűnőben van, de mégis gondoltak azokra, akik ezzel a képkártyával rendelkeznek. Egyébként 3dfx-en futtatni csak a legújabb driverekkel érdemes a játékot, mert a régebbiekkel néha sikeresen kifagyogat. Az optimalizáltságra jellemző, hogy nagyon szépen futtatható a játék a kisebb géptípusokon is. Egy aránylag lassúnak mondható Celeron procival és 64 Mega RAM-mal, már bőven teljesítettük a minimális konfiguráció követelményeit. A versenyzés lázában azért ne feledkezzünk meg róla, hogy a jelen gépigényeket figyelembe véve, nem kis teljesítmény egy az összes konfiguráción megfelelően működő program megírása. A számomra megélt nagy csalódás, hogy az egész program kísértetiesen hasonlít a Dirt Truck Racing-re. Talán nem is csoda, hogy a program indításakor rögtön a DTR II reklámjával kerülünk szembe. Nagy különlegességet se keressünk, hiszen itt inkább egy régi játék új ruhába bújtatásáról beszélhetünk, ami egyféle „optikai tuningnak" is nevezhető. Ez a tényező mindenesetre megerősíti bennem a feltételezést, miszerint sosincs új a nap alatt. Ha nem is egy hónapig vagy évig, de néhány hétig biztosan el lehet szórakozni a Leadfoot-al. Remélem a következő nagy dobásnak beharangozott DTR II, már többet tartogat a számunkra.

*-Uriel-*

www.ratbag.com

Infogrames / Ratbag

PII 600 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!, OpenGL

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 7 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 7 |
| SZAVATOSSÁG | 6 |
| ZENE-HANG | 6 |

✓ - gyors és szép grafikai motor
- hangulatos versengés
- karrier módban egész szórakoztató

✗ - birkák az ellenfelek
- kevés az újítás
- a sérülések hatásfoka jobb is lehetne

**70**



# Red Ace

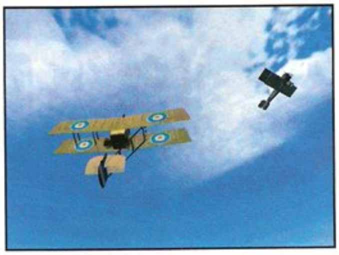


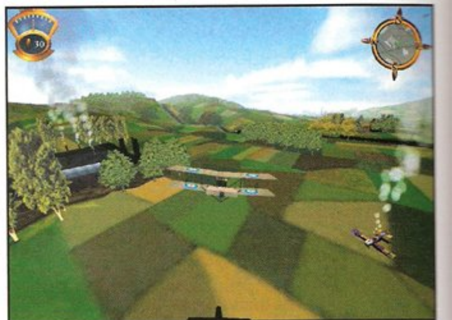
## Önfeledt lőgyakorlat, vissza ne fogd magad!

Ülj be egy képzeletbeli időgépbe és állítsd a mutatót 1917-re! Nem kell sokat várnod, és pillanatokon belül az I. világháború nyugati frontján Franciaországban, esetleg Belgiumban, vagy Észak Afrikában találod magad. Négy történelmi vadászgép (Airco DH2, Bristol Scout, Spad VIII vagy a Shppwith Camel) valamelyike mögött 3. személy-, vagyis külsőnézetben fogod látni gépedet. Ebből a megjegyzésből már azt is tudhatod, hogy az ismertetésre kerülő programnak csekély köze van a szimulátorokhoz. Na nem mintha ez a megjegyzésem bármi élt is tartalmazna, illetve levonna valamit egy ízig-vérig árkád lövöldözős játék érdemeiből.

Utoljára a novemberi számban teszteltem egy hasonló — bár II. világháborús —programot, ha nem rémlene: „ő" volt a Pacific Warriors. Bár (hangulatát tekintve) nagy, sőt nagyon nagy a hasonlatosság a két program között, azért a legrosszabb indulattal sem lehetne plagizálással vádolni a Red Ace fejlesztőit, mert szó nincs másolásról vagy az alapötlet koppintásáról!

3 gyakorló küldetést is választhatsz, és csak javasolni tudom, hogy mindenki ezzel kezdje, mielőtt „élesre" venné a figurát. („Goodies" menüpont, Demo Levels: Training1, Training2 és Demo Missions. A szintén „Goodies" alatt fellelhető Replays Levels pontban a már teljesített küldetéseket ismételheted). De visszatérve a gyakorláshoz: itt még többnyire keresztben repkednek előtted ellenfeleid, és a légvédelem sem áll a helyzet magaslatán, de a közmondás itt is érvényes miszerint: „Vak tyúk is talál szemet". Nem is baj, mert amit indulásnál feltétlen el kell sajátítanod, az a repülőgép szokványtól eltérő irányítása! Miközben megpróbálod a berögzült módon viselkedésére kényszeríteni akarатod, tapasztalni fogod, hogy olyan a magassági kormány, mintha húzna felfelé, irányítás nélkül nem vízszintesen, hanem az orrát megemelve, folyamatosan emelkedve repül. Ez egyáltalán nem baj, (figyelembe véve az egykori motorok teljesítményét még jól is esik, hogy bukdácsolás helyett ilyen könnyű a magassági fölény megszerzése) ráadásul a játékkal töltött 2. órában ezt már észre sem veszed, természetesnek találod, illetve megszokod. Az éles fordulóba döntött gép (szükséged lesz erre az életre-halálra szóló légiharcok közben) irányításánál tapasztalod a legnagyobb furcsaságokat. A botkormányt amikor hasra húzod nem a fordulót fogod szűkíteni, hanem ugyanúgy, mintha egyenesen repülnél, (és a lábkormányt használnád ha lenne) magassági kormányként működik tovább. (Mivel nem szimulátorról van szó, ezt bűn lenne negatívumként elkönyvelni)! Ugyanakkor nagyon fontos, hogy tudd, mert bizonyos feladatokat csak a földhöz lapulva tudsz végrehajtani, ami közben a legbosszantóbb dolgok egyike a „repülőgép-vezető hibájából" bekövetkezett katasztrófa, vagyis az összekevert kormánymozdulatnak "köszönhető" földnek ütközés. Az alap tehát, amire építkezel: a géped tökéletes irányításának képessége legyen ebben a játékban!



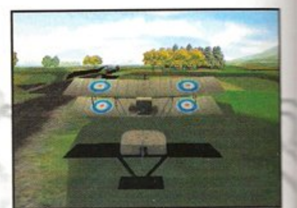


▲ Aztán „füstbe borult, mit emberkéz alkotott"!

Miután azt hiszed, hogy a legnehezebbjén már túl vagy, beléphetsz végre a „Play" menüpontba. Nem te fogod megválasztani a küldetéseket, hanem a gép adja őket sorban, de csak akkor, ha már sikeresen túljutottál az előző feladaton. A feladatok nehézségi szintje lineárisan emelkedik. A briefingben közlik, hogy mit kell megsemmisítened, te pedig ahogy a nagykönyvben megírták és elvárják tőled végrehajtod a feladatot. Többnyire a levegőből indulhatsz, de az is előfordul, hogy neked kell elvégezned a felszállást is (nem egy egetverően nehéz művelet!). Hol az ellenség ipari hátterét (gyárait), hol reptereinek hangárjait, a kifutón álló gépet, tankokat, légvédelmi ágyúkat, hidakat vagy hajókat kell lebombáznod, hol pedig a légierejét ritkítanod.

A hetedik misszióig viszonylag simán klarinétoztam, aztán elindult az átképzésem (maradjunk a fafúvós hangszereknél!) oboára...

Mire a júniusi szám megjelenik, remélhetőleg közelebb leszek a 25. záró küldetésihez, mint most, ahol pillanatnyilag sárba ragadva erőlködöm (mit erőlködöm — szégyenszemre szenvedek!) a továbbjutásért. Már-már kívülről ismerem a forgatókönyvet: a töltés végén balról egy légvédelmi ágyú, ami az ellenséget üldöző társamra irányul éppen, ezért ha az első rácsapásból le tudom bombázni, már nem fog tüzelni rám. Balról két fricc közeledik, (a képernyő jobb felső sarkában található „radar"-ról tájékozódom) ha az irányt és magasságot jól választom meg, akkor azonnal, szemből leszedhető az első, de a másodikat is el lehet kapni viszonylag könnyedén némi riszálás után. Miután füstöt dob, és dugóhúzóban elindul — engedve a gravitáció hívó szavának — lefelé, jobbról alattam a tanya sarkában elrejtve egy légvédelmi ágyú! Egy éles bedöntést követően, ha izomból rácsapsz őt is „álmában" érheti a halál — ellenkező esetben veszettül tüzel utánad, csökkentve az „életerőd" (a képernyő bal felsősarkában láthatod, a motor fordulat-, és fegyverzet kijelző alatt!). Innentől kezdve aztán elindul a vesszőfutás... Némi szerencse és rengeteg baklövés után kiismerhető, hogy milyen irányokból kell megközelíteni az ügyesen telepített légvédelmi ágyúkat. Rendkívül hatásos, ha a fák takarásában közelítesz és vakon dobod le gyilkos bombáidat, igaz ebben az esetben a ritkán lesz elég belőle egyetlen egy darab (pedig véges számuk miatt illik takarékoskodnod velük). Soha ne feledkezz meg azonban arról, hogy az ellenség bármikor beülhet mögéd,



és miközben bombázóként operálsz, ő röhögve szitává lyuggathatja gépedet!

Egy másik lehetséges taktika, hogy nagy magasságból felderíted a légvédelmi ágyúkat (nem csak a térképet figyeled) és miután átlátod mely 180 fokos irányt fogja le, csak azután próbálkozol a holttéréből a támadással. (Így sem lesz könnyű a dolgod)!

A szimulátor ínséges idők után könnyed bemelegítésnek hittem ezt a „kis repülős lövöldözős játék"-ot, aztán alaposan rám pirított — végül elérte, hogy komolyan vegyem. Semmi különlegességet nem tartalmazó, mégis tetszetős grafikája, a játék hangulata kellemes perceket okozott, (a kor színvonalán) tudta felidézni azt a varázst, amit régen éreztünk, amikor leültünk a ma már „kőkorszaki"-nak számító gépek mögé játszani.

Sz.JVC.



www.smallrockets.com

Global Star Software / Small Rockets
PII 333 (PII 233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 7 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 8 |
| SZAVATOSSÁG | 9 |
| ZENE-HANG | 7 |

✓ - egyszerű játékmenet
- könnyed lövöldözésként induló izzasztó feladatok

✗ - a megszokottól eltérő irányítás
- túlzott „koreográfia" szerinti küldetések

**83**

Azt mondják, a magyar demoscene meghalt.
De ez nem igaz.

# FLAG 2001

## european demoscene meeting

2001. július 6. - 2001. július 8.
Csokonai Művelődési Ház
http://flag2001.demoscene.hu

Szeretettel várjuk mindazokat, akiket érdekelnek a demók, intrók, grafikák és zenék, azokat akik szeretnének ilyesmiket csinálni, azokat, akik ilyesmiket csinálnak, illetve akik régebben csináltak.

A rendezvény keretében július 6.-án országos 3D grafikai találkozót szervezünk, melynek révén mindazok, akik kedvet éreznek ahhoz, hogy 3D grafikával, animációval foglalkozzanak, avagy máris ezt teszik, megismerhetik egymást, illetve egymás szakmai fogásait, módszereit.

# !! EZ NEM LAN PARTY !!

Megkérjük azokat, akiket csakis a hálózati játékprogramok érdekelnek, ne nagyon akarjanak jönni, mert ez a rendezvény nem nekik szól.
Ide senki sem játszani jön. Ez demóparty.



# Mr. Driller

## Káposzta túróval, jövök a fúróval!

Aki otthonosan mozog a konzolok világában, azok számára nem lehet ismeretlen Mr. Driller, avagy Susumu Hori neve.
Hogy ki is ő? Mr. Driller egy jópofa kis figura, Kennys kapucnival és egy bázikus méretű légkalapáccsal.
Amolyan Lolka és Bolka jellegű fazon, igazi szeretni való fickó.

### Történt pedig egyszer, hogy a világot elárasztották a különböző színű kockák

Mi van??? Ez meg miféle hülyeség? Hát nagyjából ez lenne a Mr. Driller története. Kis hősünk szakavatott kockazúzóként veti bele magát a világ megmentésébe, hogy kezünkbe nyomva az irányítást végigküzdhessük oldalán a játékot.

Maga a játék igen egyszerű: adott egy függőlegesen hosszú pálya, melyet feltöltenek a különböző színű kockák. A mi feladatunk adott mélységre (vagy adott idő alatt, de ez már egy másik játékmód) való eljutás, lehetőleg úgy, hogy egy kocka se hulljon a fejünkre, és hogy lehetőségeinkhez mérten ne fulladjunk meg — ezt a menet közben felszedhető air-kapszulák megszerzésével tudjuk kiküszöbölni. Fúrhatunk balra, jobbra, le, fel, illetőleg a kockákat nem csak kifúrhatjuk, de el is tüntethetjük, amennyiben 4, vagy annál több azonos színű kocka összeér.
Mozgásunk kb. ennyire korlátozódik, egyedüli változatosságot a különböző játékmódok jelentenek.

Első körben rögtön választhatunk, hogy 2500 ill. 5000 láb mélyre szeretnénk fúrni. Ilyenkor nem köt minket az idő, egyedüli kritérium életeink száma, illetve a levegő, amelynek fogyását rendszeresen pótolni kell. Ez nem mindig olyan egyszerű, hiszen minél mélyebbre jutunk, annál rafináltabban vannak elhelyezve az air-kapszulák, így a kezdeti mászkálásból igen hamar átmegyünk a logikai feladatok szintjére. És ez — ugyebár — jó.
Van itt még egy úgy nevezett Survival mód is, amikor a játékmenet az előbb említetthez hasonló, azzal a különbséggel, hogy nem bizonyos mélység elérése a cél, hanem hogy olyan sokáig tudjunk életben maradni, amíg csak lehet.
A Time Attack mód az idő elleni küzdelem, ilyenkor a levegővel nem kell foglalkoznunk, helyette kis órákat kell kibányászni a kockák közül, melyek más és más időértéket jelentenek, így hozzáadódva hátralévő időnkhöz.
Nagyjából ennyit kell tudnunk a Mr. Driller játékmenetéről, és pont ez az, ami a játék legnagyobb negatívuma is. A Mr. Driller ugyanis hihetetlenül rövid. Pár óra alatt minden pályát végig lehet játszani, és akiket nem izgat a minél magasabb pontszám elérése, azoknak a program ezen a ponton véget is ért.
Van azonban az éremnek egy másik oldala is. Elég a Tetris nevezetű játék világsikerére gondolni — ez nem csak műfajában hasonló, hanem tartalmilag is. Ez a fajta pontgyűjtögetéses módszer ott bejött, úgyhogy el tudom képzelni, hogy van, akinek ez kihívást jelent — bár némileg azért van különbség egy 1000 forintos Tetris, és egy PC játék ára között. Japánban mindenesetre a játéknak igazi kultusza van, a Namco japán szájtján „Susumu szobájában" helye van a rekordereknek is.

> **CYBERLEAD**
>
> A Cyberlead a Namco 1996-ban készült játéktermi automatája. A japán technikusok úgy készítették el a gépet, hogy mind a JAMMA, mind a JVS szabványokkal kompatíbilis legyen. Dual audio kimenettel, és S-Video megjelenítéssel látták el. A Cyberlead designja az akkori japán szabványokhoz képest igen merészre sikerült. A felső LED kijelző folyamatosan ontotta magából az aktuális játékos pontszámát, és minden aktuális információt.
>
> 
>
> A Cyberlead igen hamar kedvelté vált a fejlesztők és a játékosok köreiben, hiszen olyan apró, de lényeges extrákat is magában hordozott, mint például a speciális mozgások neveinek kiírása olyan játékok esetében, mint a Soul Calibur, vagy a Tekken Tag Tournament.
> Susumu Hori PC-s kalandjai egy az egyben a Cyberlead-es Mr. Drillerre épülnek — elméletileg sem megjelenítésében, sem játékmenetében nincs különbség a két verzió között.



▲ „Szállj, szállj, szállj fel magasra..."





### A külsőségek

A Mr. Driller látványvilága furcsa kettősséget hordoz magán. Egyrészt nagyon szép, és aprólékos, másrészt igencsak idejét múlt. A progiról messziről lerí, hogy konzolos átirat — ami nem feltétlenül rossz, hiszen ennél a műfajnál és játékmenetnél nem a látvány adja el a játékot, hanem a játszhatóság. Ettől függetlenül a grafikával különösebb gondom nem volt, Mr. Driller halálakor a testéből távozó angyalka például kifejezetten jópofa volt.
Hanghatásokról nagyon nem tudok beszélni, lévén nem sok van belőlük, a zenék viszont igazi profizmusról tesznek tanúbizonyságot. Nagyon jók, nagyon japánok, és néha igencsak kemények — nekem nagyon bejöttek.
Ha már unod a Tetrist, és új kihívásra vágysz, próbáld ki!

*VargaB.*



www.namco.co.jp

Midas Interactive / Namco
PII 300 (P366), 64 MB RAM (64 MB RAM)

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 7 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 10 |
| SZAVATOSSÁG | 6 |
| ZENE-HANG | 9 |

✓ - aranyos
✗ - kevés kihívás - gyengécske grafika

**82**



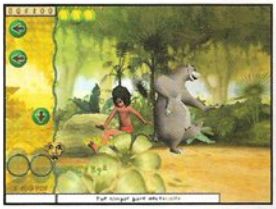
# The Jungle Book Groove PARTY

## Buli van a dzsungelben!

Disney apuéktól már megszokhattuk, hogy minden ismert figurájukat átültetik a számítógépes játékok valamely műfajára. És persze azt is megszokhattuk, hogy ez a bizonyos műfaj a mászka, vagy más néven ügyességi platform játék. Azért hogy ne legyen ilyen egysíkú a paletta, néha elbűvölnek minket egy-két racerrel, RPG-jellegű anyaggal is, de az ötletek hiánya sajnos ennél a cégnél is egyre inkább rányomja bélyegét a termékekre. Jómagam egyre inkább azt vettem észre, hogy ők is elkezdik követni azt az üzletpolitikát, miszerint az eladhatóságot jobban befolyásolja a népszerűség, mint a minőség. Éppen ezért is lepődtem meg annyira, amikor először kipróbáltam a Groove Party-t. Ez a játék ugyanis igazándiból nem céloz meg semmilyen közönséget, és nem is a mostanában népszerű Disney karakterekre épít. Hősei a Dzsungel könyvének ismert figurái: Maugli, Bagira, Balu, Ká, Shír-kán, Lajcsi Király és a többiek— ennek ellenére nem kell liánokon lendülni, faágról faágra ugrándozni, sem gyümölcsökkel hajigálni az ellent.

A Groove Party valami más — ilyen szerintem még soha nem is volt PC-re (legalábbis én nem tudok róla), és más platformokon is csak egy, nyomaiban hasonló játékot tudnék mondani, a Vib Ribbont.

Ha valaki esetleg nem ismerné a sztorit, annak dióhéjban (ez a Disney féle Dzsungel Könyve története, amely valójában csak nyomokban hasonlít az eredeti, Kipling féle Dzsungel Könyvéhez): Mauglit, a kis embergyereket elveszejtik az erdőben, ahol Bagira, a fekete párduc bukkan rá. Mivel ő maga nem túl apás típus, ezért elviszi Mauglit a farkasok vezéréhez, Akelához, aki a jámbor szívű Rámát jelöli ki az emberkölyök nevelőjének. Telnek-múlnak az évek, Maugli szépen cseperedik, mígnem egy szép napon ijesztő hírek kélnek a dzsungel fái közt: Shír-Kán, a tigris, aki gyűlöli az embereket, visszatért az erdő e szegletébe. A farkasok tanácsa összeül, és úgy döntenek, Maugli túl nagy veszélyt jelent népük számára. Így hát Mauglinak mennie kell — Bagirára vár a hálátlan feladat, hogy visszavezesse a fiút oda, ahová való: az emberek közé.



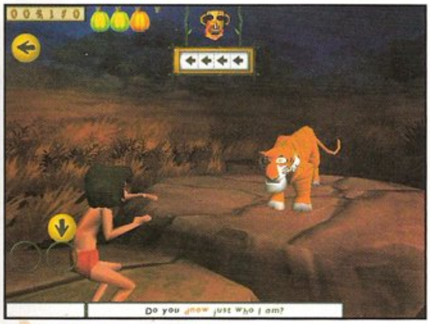
A Groove Party-ban itt csatlakozunk a sztorihoz. Maugli ugyanis nem igazán szeretné elhagyni a dzsungelt...

### Hogy igazából mi is a feladatunk?

Táncolni! Persze nem nekünk kell ropni, karakterünk automatikusan táncol, ha mi jól végezzük feladatunkat — ami nem más, mint hogy a lepotyogó, nyíllal jelölt gömböket a megfelelő időben „kilőjük".

Ez igen egyszerű, épp ezért némi nehezítést jelent, hogy a képernyő tetején időről időre feltűnnek különböző billentyűzet-kombinációk, amelyeket gyorsan beütve extrákra tehetünk szert: pontduplázó, tűzfal (ilyenkor egy lángoló vonal rövid ideig automatikusan kilövi a gömböket, ezáltal nekünk nem kell), virágeső (lehulló virágok takarják el a nyilakat, így nehezítve a dolgunkat), és még egy csomó minden, felsorolni is nehéz lenne. Természetesen minél előrébb jutunk a játékban, illetőleg minél erősebb fokozatot választunk, annál bonyolultabb a megjelenő nyilak, és extrák kombinációja, crazy szinten például már-már a lehetetlennel határos követni őket — de azért nem lehetetlen (itt némileg előnyben voltam, mivel jó magam több mint tíz éve zenélek, így nem volt olyan nehéz követni a ritmust)





▲ *Szééép cicus... jóóó cicus...*

### Megjelenítés

A Groove Party látványvilága teljesen a helyén van. Nincsenek grafikai bugok sem, egyetlen negatívum, hogy némely figura a játék során nincs olyan aprólékosan kidolgozva, mint a többi, ezt kicsit furcsállottam. A karakterek mind egyedi mozgáskultúrával bírnak, amiket hellyel-közzel Maugli is megpróbál leutánozni, szintén nagyon látványosan — a menüben van is egy olyan opció, ahol a karakterek mozgását külön megtekinthetjük, érdemes. Ami külön említésre méltó, az az átvezető animációk minősége: a készítők ugyanis újra megcsinálták a rajzfilm kulcsfontosságú jeleneteit, 3D-ben renderelve. Eszméletlenül jól néz ki, profi munka — le a kalappal.

A zenék? Ezen a ponton a Groove Party verhetetlen! A Dzsungel könyvének slágerei alapból is jó nóták voltak, de így, újra keverve és hangszerelve még jobbak lettek, nem egy közülük akár a slágerlistákon is megállná a helyét. Egy negatívum azért itt is akad: ha megcsináljuk Lajcsi király kihívását, bónuszként megnézhetjük Lou Bega vadiúj, Dzsungel könyves klipjét. Piha!

A játék minden primitívsége ellenére is eszméletlenül jó hangulatú, olyannyira, hogy még az asszonykámat is alig bírtam levakarni róla, legalább annyi idő erejéig, hogy eme teszt megszülethessen (kész szerencse, hogy van kétjátékos mód is). Olyan szintű



### Függőséget okoz

mint a gyümölcsös gép a sarki krimóban. Az elmúlt hetekben nem egyszer csak hajnal táján jutottam ágyba, mert kötelező jelleggel „vupiddú"-znom kellett kedvesemmel☺...

A legjobb dolog az egészben, hogy bár az ember azt hihetné, hogy ezt a gamét gyerekeknek szánták, én igazából sokkal inkább el tudom azt képzelni, ahogy apuci a monitor előtt izzadva csapkodja a kurzorbillentyűket, miközben lurkói a screenen bugizó figurákat lesik.

Még egy kellemetlen dolog utoljára: a táncszőnyeget a játék mellé külön meg kell venni, jóllehet a PS2 verzióban ezt együtt adják vele — bár az is igaz, hogy egy PS2 game kétszer annyiba kerül, de akkor is!

És hogy mire föl ez a 99%??? Ha még nem jöttetek volna rá, EZ a játék tényleg EGYEDÜLÁLLÓ!

*VargaB.*

www.disney.co.uk

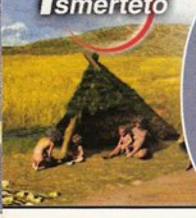
**Ubisoft / Disney Interactive**
**PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D!**

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 9 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 10 |
| SZAVATOSSÁG | 10 |
| ZENE-HANG | 10 |

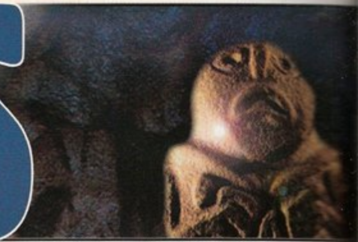
✓ - lenyűgöző átvezető animációk
- frenetikus hangulat
- egyedülálló

✗ - függőséget okoz

**99**



# GENESYS



## Kudlik Julit nem adjuk!

A PC többek között a CD-ROM térhódításával nyert bebocsátást napjaink vezető játékplatformjai közé, elvégre a ma már alapkiszerelésnek számító hardware révén horribilis mennyiségű adat fért fel az akkoriban még újszerű hordozókra. A napjainkban értelmezett multimédia szintén egyidős a CD-ROM közönséghódításával: a jelentősen megnövekedett tárolókapacitás lehetővé tette az ezen eszköz nélkül megvalósíthatatlan kiadványok elkészítését is. Beszélő Angol-Magyar, 3D-s Világatlasz, se szeri, se száma a multimédia lehetőségeit kihasználó ismeretterjesztő, oktató programoknak. Akár a játékok területén, ezek között is akadnak igazán tetszetős, hasznos s csapnivaló darabok is. S hogy miféle gyöngyszemeket is tartogat számunkra az utóbbi góc, annak ékes bizonyságául itt van ez a Genesys nevű Csoda — egy anyag, melyet kihagyni áldás, ám látni s érezni: valami egészen más.

### A Big Bang!

Az igazi Big Bang akkor kezdődik, mikor Miss Konferanciénak annak ellenére is lelke van belekezdeni a projectet felvezető Köszöntőbe, hogy ezzel az alakítással maximum valami kétséges multimédia CD-n kaphatna teret. Csakazértis: Ott is csak akkor, ha ő fizet — s lőn igazsága a teszternek, ahhh. Hogy nem említem a Hölgyet név szerint, csupán a puszta női mivolta iránt érzett kötelező tiszteletnek tudható be, egyébként: reszkessenek azok a szerencsétlen Tengerentúliak, akik ezen — állítólagosan hazájában elismert — műsorvezető néni munkásságának gyümölcsét kénytelenek élvezni a tévéképernyőkön. Sebaj: legalább ebben sem vagyunk egyedül. Lassan azért már kiderülhetne, mit is akarnak itt ezekkel a dilettáns módon összeollózott, maxigagyi blue box jelenetekkel és Rózsikával — mert tekintettel minden jó ízlést nélkülöző, heppirózsaszín kosztümére, így nevezzük őt mostantól — s lám, csakhamar kikristályosodik a Válasz: a Genesys az emberiség történelmét mutatja be a multimédia eszközeivel. Micsoda?! Semmi extra?! Dehogynem — az anyag ugyanis a Történelem első s mindez idáig egyetlen — Zolika előveszi a puskát — őőőő... Multimedia Adventure-je.

### Pozitívumok

A program viszonylag sok történelmi információt s ezekhez kapcsolódó szemléltető anyagot tartalmaz, melyeket ínyencek akár ki is nyomtathatnak.

### Negatívumok

Az adventure elemek egyetlen esetben sem mutatnak túl bizonyos tárgyak, írásos emlékek bizonyos helyszíneken való összegyűjtésén, így célszerűbb lett volna az anyagot „szétpattintandó—oldalakból-álló-interaktív-képeskönyv"-ként publikálni, tuti több vevő. A már említett blue box jelenetek zöme 640*480-ban fut, melyeket ilyen eszmei s gyakorlati minőségükben a deli laikus még gyanútlanul meg is kajol, ám az átvezető animációkon edződött s immár igényes szemlélő egyszerűen csak szembekacag. A többnyire 150-200 frame-ből álló, loopolt animációk szavatossági ideje kb. hét másodperc — ennek oka egyaránt kereshető a színészek elszomorító játékában, csakúgy, mint a minden esetben egyetlen nyamvadt kamerára szorítkozó rendezésben. Még ennél is jelentősebb, s az anyag ismeretterjesztő jellegének ismeretében már megbocsájthatatlan hiba a feliratozás hiánya. A viszonylag sok beállítással párosított szöveges kommentárok megértése így jóval nehezebb lehet annak, aki ugyan rendelkezik némi angol nyelvismerettel, de kifejezetten örömmel veszi, ha olvashatja is a kimondott szót. (Láttunk már ilyet, igaz, Főszeri...?) A stuffot jellemző általános igénytelenség s összecsapottság azonban nem is szolgáltat kellő inspirációt a Genesys tényanyagainak felkutatására — hiszen biztosak lehetünk benne, hogy rövid utánajárást követően ennél jóval magasabb színvonalú multimédiás programokat találhatunk az üzletek polcain, hasonló témában.

Így kinek is ajánlható a Genesys? Rózsikának — de neki aztán napsütésben, hóesésben.

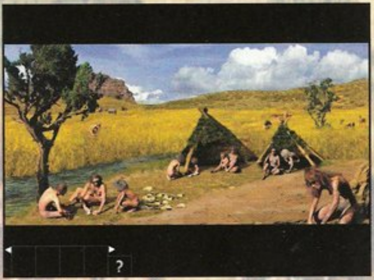
*by Haggyá' Békibe!*



▲ - Ahhhh! Ide nézzenek, ráááám, rám!



▲ - Mert elárulom: ez lesz életem....





▲ - ...leeeegnagyobb alakítása!

www.genesysgame.com

Wanadoo / Galilea
P200 (P166), 32 MB RAM (16 MB RAM)

| | |
|---|---|
| LÁTVÁNY | 4 |
| JÁTSZHATÓSÁG | 5 |
| SZAVATOSSÁG | 2 |
| ZENE-HANG | 2 |

✓ - Áàááá...
✗ - Háhhhááá...

44

# 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA




576 Konzol a megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

**Következő számunk tartalmából:**

Alone in the Dark (PS)
Roland Gaross (PS)
Metal Slug (PS)
Police Chases (PS)
Gran Turismo 3 (PS2)
Fur Fighters (PS2)
Quake 3 (PS2)
Crazy Taxi (PS2)
Spider Man (DC)
Confidental Mission (DC)

# EZ ÁM A NAGY SZÁM
# 1 év meg 6 szám



**Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 5760,-Ft-ért, tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!**

Előfizetéssel megrendelem az ***576 Konzol*** című, havonta megjelenő folyóiratot ........ példányban, ................................ hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

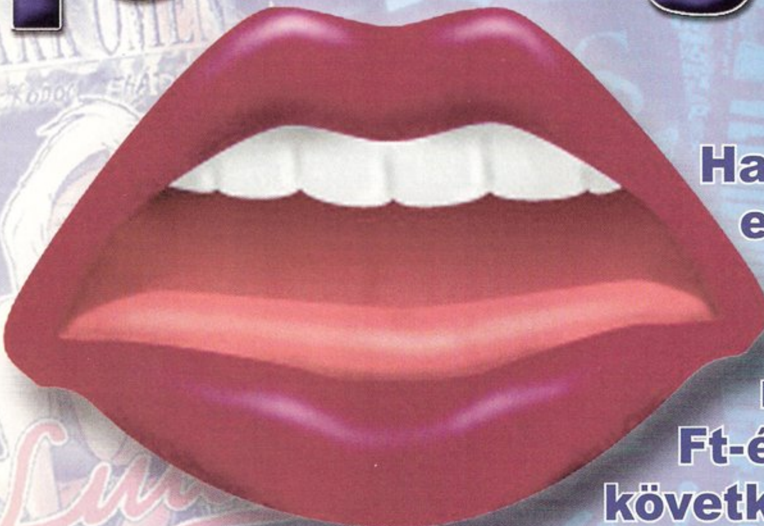
**Név:**..................................................................
**Cím:**..................................................................
**E-mail:**..............................................................

Ajándékba a .........., .........., .........., .........., .........., .........., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a .........., .........., számok egyikét.

**A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:**
**576 KByte (Comgame Kft.)**
**1389 Budapest Pf. 132**

# EZ ÁM A NAGY SZÁM

# 1 év meg 6 szám



**Ha most egy évre előfizetsz az *576 KByte*-ra, 9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk**

**Ez már bárkinek megéri. Neked is? Akkor töltsd ki és küldd vissza!**

---

Előfizetéssel megrendelem az 576 KByte című, havonta megjelenő folyóiratot

...... példányban, ....................................... hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért.

Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név: ..........................................................................

Cím: ..........................................................................

E-mail: .......................................................................

Ajándékba a ........, ........, ........ , ........ , ........ , ........ számokat kérem,

Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a ...... , ..... számok egyikét.

**A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:**

**576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132**

# HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!




| db | Postaköltség | db | Postaköltség | db | Postaköltség |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 64.- | 21 | 580.- | 41 | 620.- |
| 2 | 89.- | 22 | 580.- | 42 | 620.- |
| 3 | 229.- | 23 | 580.- | 43 | 620.- |
| 4 | 229.- | 24 | 580.- | 44 | 620.- |
| 5 | 229.- | 25 | 580.- | 45 | 620.- |
| 6 | 229.- | 26 | 580.- | 46 | 620.- |
| 7 | 229.- | 27 | 580.- | 47 | 620.- |
| 8 | 540.- | 28 | 580.- | 48 | 620.- |
| 9 | 540.- | 29 | 580.- | 49 | 620.- |
| 10 | 540.- | 30 | 580.- | 50 | 620.- |
| 11 | 540.- | 31 | 580.- | 51 | 620.- |
| 12 | 540.- | 32 | 580.- | 52 | 620.- |
| 13 | 540.- | 33 | 580.- | 53 | 620.- |
| 14 | 540.- | 34 | 580.- | 54 | 620.- |
| 15 | 540.- | 35 | 580.- | 55 | 620.- |
| 16 | 540.- | 36 | 580.- | 56 | 620.- |
| 17 | 540.- | 37 | 580.- | 57 | 620.- |
| 18 | 540.- | 38 | 580.- | 58 | 620.- |
| 19 | 540.- | 39 | 580.- | 59 | 620.- |
| 20 | 540.- | 40 | 580.- | 60 | 620.- |




**Akciónk a készletek erejéig tart!**

**576 KByte 2000-2001-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók**

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 00/01 | 398,- | 00/10 | 796,- |
| 00/02 | 796,- | 00/11 | 796,- |
| 00/03 | 796,- | 00/12 | 796,- |
| 00/04 | 796,- | 01/01 | 796,- |
| 00/05-06 | 796,- | 01/02 | 796,- |
| 00/07 | 796,- | 01/03 | 796,- |
| 00/08 | 796,- | 01/04 | 796,- |
| 00/09 | 796,- | 01/05 | 796,- |

Az 576 KByte

**1990-1999-es**

***régi számai***

akciós áron, egységesen

**100, Ft/db**

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. **Fontos!** Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.




# Desperados: Wanted Dead or Alive (II. rész)

Egy hónap telt el azóta, hogy nekiláttunk felgöngyölíteni a vonatrablások rejtélyét. Remélem ez az időszak mindenkinek elég volt arra, hogy megtudja, ki is rejtőzik El Diablo maszkja mögött. Akinek esetleg még nem, annak következzen a végigjátszás második része négy oldalban. Két észrevételem azért lenne, mielőtt belevágnék. Az egyik: jelen dokumentum nem szentírás. A pályákat — talán az utolsót leszámítva — többféleképpen is meg lehet oldani. A másik: előfordulhat, hogy amikor a tanácsaimat követve próbáltok túljárni a gazemberek eszén, azok esetleg másképpen reagálnak, mint ahogy írtam. Igyekeztem olyan megoldásokat találni, amelyekkel ez elkerülhető. Ha esetleg mégis lennének eltérések, kérlek benneteket, ne szidjatok nagyon.

## 9. fejezet – Like a thief in the night

Jackson marsalltól megtudjuk, hogy a vonatrablások mögött egy Sanchez nevű bandita áll. Azt ugyan Cooper sem tudja, hol táborozhat a haramia, azzal azonban tisztában van, hogy hol találja a egyik alvezér táborhelyét. A következő tervet eszeli ki: az éjszaka leple alatt egy kivétellel elköti az összes lovat. Ha bejön a számítása, az alvezér el fogja vezetni őket Sanchez rejtekhelyére, leleplezve ezzel főnökét.

Már az első támadásunkat észszerű összehangolni. Kate a patakon átvezető gázlóra állva csalja el az első őrt. Gyorsan kell cselekednünk, hiszen az őrök rögtön észreveszik társuk eltűntét. A lefutó második férfit Cooper dobja mellbe. Kapjuk fel és cipeljük a tisztás közepére. Hamarosan érkezik a harmadik fegyveres is. Kés a jutalma neki is. Most végre lesz egy kis nyugtunk. JC leszúrja az alvót. A fent strázsáló két bűnöző egyikét (a fehér ingest) Kate csalja el, a másikkal pedig John végez. Ismét a hölgyeké az elsőbbség. Kate kártyákat dob a patak túlpartjára, a gázlóra és a patak innenső partját övező szikla mellé is. Ha minden jól megy, hárman is meg fogják kísérelni felgöngyölíteni a rejtélyt. John a szikla mögül nem tud hibázni. Átfut a túlpartra és az észak-nyugaton álló dagit - látómezejét kikerülve — hidegre teszi. Testét a térképen kékkel jelölt árnyékba rejti el. Innen végez a rózsaszín inges és a félszigetről érkező strázsával is. A torony kvázi tövében álló két őrt a Doki a fiolájával teszi ártalmatlanná, a toronyból lemászó gazembert pedig John az öklével. Ha John elintézi a karám és az észak-nyugati kijáró között járőröző jóembert, már csak taktikáznunk kell.

John elvágja a karámot lezáró kötelet és felnyergeli a lovakat. Ezalatt a többiek átfutnak a kis kanyonba. Cooper észrevétlenül felül egy lóra és magához lasszóz egy másikat, majd csendben elporoszkál a többiekhez. Ezt háromszor megismétli. Ha már nincs ló a karámban, kiszabadítja a katonát. Megvárja a megfelelő pillanatot, elvágja a kötelét, leüti, majd elcipeli a kanyonba. Aztán hátradől és élvezi a fejetlenséget, amit okozott.

## 10. fejezet – Lullaby for four aces

Cooper terve bevált. A pánikba esett alvezér elvezette a kis csapatot Sanchez búvóhelyére. Az erődítmény első pillanatra megközelíthetetlennek látszik. Szerencsére Cooper észreveszi, hogy a keleti falon fel tud mászni. Az őrök látómezején kívül maradva jut át a túloldalra. Hamarosan egy kétszintes épület fölött áll. A dél-keleti sarokban ülő őrrel fentről végez, majd lemászik és az alvót teszi ártalmatlanná. A három, egy csoportban álló gazember közül a ládán ülőbe dobja kését, a másik kettőt gyors ökölcsapásokkal teríti le. A tequila-vedelő sombrerós és pihenő társa sem jelent gondot.

Ahogy kiér az udvarra, feltűnik egy rózsaszín inges mexikói. Ha gyorsak vagyunk, most sok időt nyerhetünk. Késdobással végezzünk a kis torony előtt álló sombrerossal, ököllel pedig a hordókon ülővel. Majd vegyük magunkhoz késünket és rohanjunk be a toronyba. Az idefutó haramiával innen kilépve végezzünk. Ezután csaljuk el a felvezető ösvény alján álló őrt és küldjük őt is a másvilágra. Csendben tisztítsuk meg az udvar déli részét és hívjuk Dokit, aki először pontos célzással végez a kapu melletti toronyban álló őrszemmel, majd a fal nyugati részének tövében állva elsüti fegyverét. Amikor már mindenki a tetőn van, utánuk dob egy fiolát. Ezt játsszuk el a túloldalon is. A kifelé bámuló őrök között fellopózó John kése a fal mellett álló fegyveressel végez, a másik kettőt ököllel csapja le.

Nyissuk ki bentről az erőd kapuját és csoportosan vonuljunk a torony elé. Álljunk szorosan egymás mellé és a jól ismert módszerrel csaljunk annyi ellenfelet fegyvereink csöve elé, amennyit csak lehet. A leggyávább, hátul maradó őrre Kate combjai lesznek végzetes hatással.

John a nyugati oldalon kapaszkodik fel és eljut Sanchez tornyának a tövébe. Ha már arra jár, végez a pihenő és a járőröző banditával is. Az újabb rózsaszín ingesnek Doki pontos lövése jelenti a végállomást. John ezután mellbe dobja a nádfedeles teraszon és a lépcsőn álló őrt is, majd a maradék három ember mögé lopózik. Doki a kis létrán nyugatról közelíti meg őket. Egyszerre sütik el fegyvereiket. A siker nem marad el. A toronyból kifutó őrrel akkor végez Cooper, amikor az a létrán mászik lefele. Doki kinyitja az ajtót, majd átadja a terepet John öklének, aki hátulról hatástalanítja Sanchezt. Sam összekötözi, majd...

Ez nem lehet igaz, visszatért az alvezér és bandája! A kis csapat az összecsomagolt Sanchezzel elrejtőzik a szoba alatt található búvóhelyen. A visszamaradt őrt John késeli meg, csakúgy, mint a tornyot őrző embert. Gyorsan visszahúzódik és átadja a terepet Dokinak, aki a golyózáporban is biztosan céloz és leszedi az északi pallón álló őrt. A kis csapat Kate kivételével berohan az itt található házba. Sam dinamitrúdjai most aranyat fognak érni. Pontos dobásokkal tisztítja meg a terepet. A toronyhoz vezető lépcső alatt és a kis torony tetején álló emberrel a Doki, a dinamittal elérhetetlen helyeken állókkal pedig Cooper végez. A déli oldalon maradt pár szerencsétlent ízlés szerint kapjuk el, vegyük a hátunkra Sanchezt és irány a kapu.

## 11. fejezet – Ambush at Snake Pass

Ezt a pályát nem nagyon szeretem. A megoldása is elég 'ramboid', de azért ejtek pár szót róla. Tehát az El Pasoba tartó kis csapat érdekes dolgokat tud meg. Sanchez azt állítja, hogy ártatlan, a rablások mögött Új-Mexikó legbefolyásosabb banditája, egy maszkos férfi, El Diablo áll, akit állítólag egy tégla lát el információkkal a vonatokkal kapcsolatban. Az ördögi gazember csatlósa, egy Carlos nevű bandita rögtön csapdát is állít nekünk.

A pálya elején John pontos lövéseire van szükség. A nyugati oldalon bóklászó őr lesz az első áldozat, de a zajra rengeteg bandita odasereglik majd. Végezzünk velük türelemmel, majd a kanyon fele néző két őrrel is. Újabb emberek fognak érkezni, őket se kíméljük. Ezután keressük meg a nyugati oldalon fellelhető nagy sziklát. Fontos pont lesz. Bújjunk el mögé JC-vel és hívjuk a Dokit, aki hangos és pontos fegyverével újabb és újabb szerencsétleneket csal csapdába. Ha eljutunk a gépfegyverrel ellátott torony környékére, elpazarolhatunk egy dinamitrudat az ott maradottakra.

Öljük meg az északi kiemelkedésen álló strázsát, majd vegyük birtokunkba a géppuskát. Szedjük le a túloldalon még lőtávolban állókat, majd rohanjunk át és szerezzük meg a töltényeket és a TNT-s hordót.

A kapu mögött guggoló őrrel Cooper kése, a dombon álló strázsával Doki precíz lövése, míg az odafutó őrrel ismét csak a fejvadász pengéje végez. A két, még a kanyon fele bámuló embert John két gyors lövése küldi a másvilágra. A sziklatorony tetején állókkal Doki végez, majd Sam felrobbantja a kijáratot és irány El Paso.

## 12. fejezet – Escape from El Paso

Cooper átadja Sanchezt a hatóságoknak, de hiába domborodik a zsebében 15,000 dollár, tudja: az igazság odaát van. Éppen vallatni kezdené a vasúttársaság alkalmazottját, amikor valaki örökre elnémítja a szerencsétlent. Kés végez vele. Persze a marsall is pont ebben a pillanatban lép be a szobába, így egy csapásra gyanúsítottá válunk. John az ablakon át menekül.

Másszunk le a tetőről és rejtőzzünk el az utcára nyíló házban. Ha jó ritmusban lépünk elő, meg tudjuk lepni a seriffet. Aztán fussunk át az úton a másik kijáratot használva és végezzünk a szalon mellett ülő emberrel és a délre járőröző katonával is. Értesítsük Samet.

Ezután induljunk délnek, ahol a lovak pihennek. Az első őrrel könnyű végezni, csakúgy, mint a ház tetejéről érkező másikkal. Okosan és csendben tisztítsuk meg az udvart, majd használjuk ki a forgalmas utcát és egy lovaskocsi mögé rejtőzve fussunk végig északi irányban a főutcán.

A templom előtti teret, ha ügyesek és fürgék vagyunk, teljesen meg tudjuk tisztítani JC késével és öklével. A testeket például a templom melletti kalyibába lehet elrejteni. Keressük meg Dokit, akit a temetőben találunk. Az ő segítségével bejuthatunk a templomba, amelynek a tornya rejteget egy kis ajándékot. A frissen szerzett töltények számára keressünk is egy célpontot. A sínpáron túl talál-



ható szalonnal szemben levő épület tetején álló katona például ideális. Aztán Cooperel fussunk át a síneken és intézzük el a szalon mellett álló két férfit. Akkor érdemes támadnunk, amikor a cowboy bemegy a WC-be. Két késdobás bőven elég lesz. A testeket elrejthetjük a mellékhelyiségben.

Hozzuk át a lovaskocsis módszerrel Samet és jöjjön át a Doki is. Samre a kotnyeles civilek megkötözéséhez lesz szükség. A fiolákat rejtő ház előtt álló három emberre Doki dobjon a megfelelő pillanatban egy üveget. Rejtsük el az áldozatokat. A hotel mellett álló két embert is kábítsuk el, de velük tovább ne foglalkozzunk, csak rohanjunk Kate-ért. Aztán futás vissza mindenkivel egészen a templomig.

Az utolsó ló megszerzéséhez cselhez kell folyamodni. Nagyon jó tippet olvastam, ezt meg is osztom veletek. Fel kell mászni Sammel a vasútállomástól északra található víztorony tetejére, lőni egyet és az utánatok mászó katonák kockázat nélkül levadászhatók. Ha minden jól megy, nem maradhatnak túl sokan a helyőrség környékén, őket Doki mérgével és John késével lehet ártalmatlanná tenni. Ha pedig megvan az utolsó ló is, irány Sanchez börtöne, a Fortrezza.

## 13. fejezet – The Walls of Fortrezza

Ha rosszul látunk neki, ez az egyik legnehezebb és legidőigényesebb pálya a játékban. Sanchezt csak akkor van esélyünk kiszabadítani, ha előbb ártalmatlanná tudjuk tenni az erődben tartózkodó három tisztet. Közülük az egyik egy ház előtt áll a keleti oldalon, míg a másik kettő őrjáratokat vezet. Nélkülük a katonák sokkal kevésbé tudnak majd szervezetten fellépni ellenünk.

A csoport közelében járőröző két fegyveressel John végez kihasználva, hogy a sötétben ellenfelei sokkal rosszabbul látnak. A bódé mellett állomásozó két őr egyikét Cooper órája csalja el őrhelyéről. A másiknak egy centit nem kell ahhoz mozdulnia, hogy meghaljon. A Doki és Sam felszerelkezik. A pálya megoldásának kulcsa Doki. Nézzük meg, hogy hol tud Cooper felkapaszkodni a falon és álljunk oda a fejvadásszal és a kuruzslóval. Hajítsunk fel egy fiolát, kapaszkodjunk fel és végezzünk a kábultakkal. Aztán lőjünk a levegőbe, és villámgyorsan másszunk le a csapóajtón. Az érkező katonákat Doki fiolái teszik folyamatosan ártalmatlanná. Az ájult katonákat módszeresen szúrjuk le. Ezek után a ház előtt álló tiszt már könnyű préda. A külső udvaron vezetett őrjárat nálam háromfősre olvadt, az ő létszámukat a lépcső alól körönként csökkentettem. Persze a tiszttel kezdtem.

Ha végeztünk, közelítsük meg a belső és a külső udvart elválasztó kerítést és küldjük a másvilágra előbb a dagadékot, majd a harmadik tisztet. Arra vigyázzunk, hogy a toronyból ne lássanak meg...

Cooper ezután dél-nyugati bástyán található ellenállást számolja fel taktikus lépésekkel. Az udvar szépen lassan elnéptelenedett. Itt az ideje Sam belépőjének...

Tegyük a TNT-s hordót a kapu elé és robbantsuk be. A kirohanó katonák viselkedését valóban nem a tervezettség fogja jellemezni. Könnyen csapdába lehet csalni őket például Doki kabátjával. Amíg a bolondok azt lövik, a hátukba lehet kerülni és egy újabb fiolával hatástalanítani lehet őket. Esetleg Sam kígyóját is bevethetjük.

Doki pontos lövésekkel végez a két őrrel a toronyban. Azzal a pár ellenféllel, aki még ránk vár, már gyerekjáték elbánni. Arra figyeljünk, hogy a kerítést és Sanchez zárkáját csak a Doki képes kinyitni, így ő jó, ha mindig kéznél van. A csapat a falról ugrik a lovak nyergébe és elvágtat.

## 14. fejezet – They called him grizzly

Mire Sanchez visszatér egykori otthonába, erődjét romokban találja. Bosszúra szomjas. Lehelyez egy kis tequilát a kapuban és úgy tesz, mintha aludna. A két érdeklődőt villámgyors mozdulattal teríti le. A kapuban talál egy követ. A Gatling kezelőjét a távolság dacára is pontosan homlokon dobja. Magához veszi a géppuskát, és kíméletlenül lekaszálja az ellenfeleket. Észreveszi, hogy három fegyveres bemenekült egy házba előle. Szegények. Ők nem tudták, hogy a mexikói a térség egyik legnagyobb közelharc-specialistája.

## 15. fejezet – Dance with the devil

A következő két pályán Socorro városában kell tevékenykednünk. Itt él ugyanis Carlos, El Diablo egyik legfőbb szövetségese. Meg kell tudnunk mit forral ez az „ördögi" bűnöző, ezért Cooper a következő tervvel áll elő. Kate ruhát vált és besétál Carlos házába, ahol formás combjaival hosszú órákra leköti a banditát és sleppjét. A többiek ezalatt észrevétlenül megközelítik a házat és átnézik a Carlos irodájában található széf tartalmát.

Az első percek Sanchezről szólnak. A mexikói előbb fejbe dobja a kis ház előtt álló őrt, majd a levegőbe lő és a katonák elől bemenekül az épületbe. Vesztükre utánamennek. Ha megnyugszanak a kedélyek, a Doki átfut a töltényekért és kinyitja a kertbe vezető ajtó zárját. Indigo mester köve ismét hatékony fegyver... Kate átöltözik és meglátogatja Carlost, ahol megkezdi táncos műsorát.

Hogy mi van Cooperrel? A fejvadász ezalatt megszabadult a rejtekhelye körül ólálkodó fegyverestől és a keletre lévő ház verandáját őrzőtől is. A erődtől keletre álló ház előtt strázsálót Sanchez dobja fejbe, míg az utolsó katonával John végez.

Szabadítsuk ki Willy helyett Samet! Az épületcsoport legnyugatibb háza előtt álló őrrel nincs nagy gond, csak igyekezzünk gyorsan elrejteni. A másik három őr közé akkor kell a Dokival gázfiolát dobni, amikor elég közel állnak egymáshoz és mind megérzik a hatását. Rejtsük el őket is gyorsan. Ezután Sanchez számolja fel a nyugatra eső házban található ellenállást. Néhányan talán szeretnék kideríteni, hova tűnt mindenki. Velük tanítassuk meg, hogy bizonyos esetekben aki kíváncsi, egyáltalán nem öregszik meg.

Már csak Carlos háza maradt. Itt két részre oszthatjuk az ellenállást. A terasz alatt és a teraszon állókra. Nagyon óvatosan kell közelednünk, mert a teraszon állók nagyon éberek. Én az egyik őrt Doki mesterlövészpuskájával, a másikat pedig John késével intéztem el. A teraszra dobjunk fel annyi gázzal teli fiolát, amennyi a teljes csendhez szükséges, majd lopózzunk fel a csapat összes elérhető tagjával. Amíg Cooper végez az elalélt banditákkal, a Doki kinyitja az iroda ajtaját. Bent négy haramia vár JC-re. Ujjgyakorlat...

## 16. fejezet – A Fistful of Dollars

A széf tartalmát vizsgálgatva ördögi terv fogalmazódik meg Cooper fejében. Arra készül ugyanis, hogy egymásnak ugrasztja Carlost és El Diablót, méghozzá úgy, hogy elrabolja a bankból a főgonosznak járó pénzt. Előbb azonban ki kell szabadítanunk Kate-et, aki a szalon mellett néhány gazember társaságát „élvezi".

Tanulmányozzuk a közelünkben lévő három őr mozgását és akkor lépjünk akcióba, amikor a délen álló egyedül marad. Cooper végez vele, csakúgy, mint a másik őrrel, majd a rózsaszín ingessel is. Rejtsük el a testeket. A templomból kilépő Doki pont időben tud gázzal teli fiolát hajítani az egymással szemben álló két katonai őrjárat közé. Ha sietünk, minden testet el tudunk rejteni.

Induljunk északnak. Az első ház előtt alvó ember ártalmatlanná tétele után pakoljuk ki a épületet, majd bújjunk el a kertre nyíló ház sarkában. Csaljunk oda annyi katonát, amennyit csak tudunk, majd végezzünk velük. Cooperrel vegyük kezelésbe a kertkapu őrét is. Egyelőre itt végeztünk.

A banktól dél-nyugatra álló házak egyikének tetején őr áll. Ha Sanchez fejbedobja őt, a zajra egy fegyveres kivételével mindenki beszalad az épületbe. Cooper végezzen ezzel az emberrel, majd ökölcsapásokkal a többiekkel is.

Már csak egy utca választ el minket Kate-től. A szalmakalapos járőrt hallgattassuk el Johnnal. A Kate-et csodáló csoport közelébe előbb a Doki hajítson egy fiolát, majd rohanjon át és térítse magához a lányt. Tűnés!

Ha teljes a csapat, jöhet a bankrablás. Cooper felmászik a hacienda falán, és taktikus késdobásokkal végez a kertet őrző trióval. Kinyitja a kaput és mosolyogva nézi, ahogy Sanchez pontosan homlokon találja kövével a túloldalon tartózkodó férfit. Cooper felmászik a tetőre és elsüti fegyverét. Az odasiető haramiákat Sanchez várja a házban.

A szobor környékén maradt két rosszfiúval Cooper végez. Sanchez eltolja a műemléket és a kis társaság átlátogat a bankba. Itt nem lehet és felesleges is taktikázni. A katonáknak meg kell halniuk. Ha elnéptelenedett a széf környéke, a Doki kinyitja a rácsot és a csapat erős emberei magukhoz veszik a három pénzeszsákot.

## 17. fejezet – To the last Bullet

A Carlos haragja elől menekülő csapat Cooper egy régi ismerősénél, egy kínai férfinál keres és talál menedéket éjszakára. Azonban itt sincs nyugtuk, Jackson emberei megtalálják őket és rájuk gyújtják a házat. A meleg helyzetből csak a házigazda lányának, Miának a segítségével jutnak ki.

Jackson nem kegyelmez Cooper kínai jóakarójának és



lelkiismeretfurdalás nélkül agyonlövi. JC nem hisz a szemének. Bosszúra szomjazik...

Ha okosan látunk neki a küldetésnek, nem kell sok idő a teljesítéséhez. A sötétben állva süssük el közösen fegyvereinket. Az odaérkező embereket türelemesen (némi szerencse is kell hozzá) lőjük halomra. Aztán Sammel lopózzunk kicsit előrébb és durrantsunk ismét a levegőbe, majd fussunk vissza a többiekhez. Ha az új jelentkezőkkel is végeztünk, nem maradhatnak túl sokan a terepen. A kis hídnál lévő seriffhelyettes kést kap a szívébe, csakúgy, mint a nagy fenyő mellett álló és a kicsit feljebb szemlélődő férfi is. Az ő halála nem marad sokáig titok, az odafutó haramiával és a később feltűnő seriffhelyettessel Cooper Coltja végez. JC felmászik annak a háznak a tetejére, amely mellett két „deputy" is áll. Villámgyors késdobással végez az egyikkel, míg a másikat a házból kilépve ököl-csapással teszi ártalmatlanná. A vízesés mellett álló seriffhelyettessel Sanchez köve és kedvenc fejvadásunk kése végez.

## 18. fejezet – The magnificent Six

A kis csapat megérkezik Grants városába. Amíg a még mindig félénk Mia elrejtőzik Kate-tel, a többiek a fogadóbizottsággal szemeznek. Hőseinkenk nincs sok idejük a végzetes lövések leadására. Sam a baloldali, John a három középső, Doki az első emeleten álló, míg Sanchez a jobboldali fegyverest veszi célba. Egyszerre tüzelnek, majd az élettelen testeket kikerülve bemenekülnek a pályaudvar épületébe. Ezután Cooper késsel hátbadobja a ház tetején álló férfit. A feladat adott: minél többször ki kell használnunk Sanchez erejét. A felállás szerint Sam a tetőn hasal, Sanchez a házban várakozik, JC pedig a pályaudvar peron felé felé eső oldalán áll a bal oldali ajtó előtt. Sam és John a legváltozatosabb módszerekkel csalja az ellenfeleket a ház közelébe.

Ha ezt a játékot már meguntuk, illetve ha már nem tudunk új „klienseket" szerezni Sancheznek, kezdjünk új hadműveletbe. Sam elbújik a nyugatra lévő fészer mögött, a Doki pedig a pályaudvar tetejéről veszi célba előbb a fészerhez kapcsolt épület tetején álló, majd a Gatlinget kezelő férfit. Az első tetem látványára odagyűlő csoport figyelmét Sam puskájának a hangja kelti fel. Néger barátunk a fészer mögött végez is velük. Aztán a fa alá lopózik és ismét elsüti fegyverét. A három érkező banditát könnyedén elcsalja a Sanchez-féle fogadóbizottság karjaiba.

Ha ezzel végeztünk, vessünk egy pillantást az északra eső ház udvarára. Sam a pályaudvar tetejéről pontos lövéssel hergeli fel a kútnál pihenő őrt. Máris áll a bál. Ha megtisztítottuk az udvart és környékét, vegyük magunkhoz a Gatlinget és végezzünk a seriff irodájától nyugatra eső ellenfelekkel. Azt a két őrt, aki közvetlenül az iroda előtt áll, Doki fiolája kábítja el.

Cooper és Sanchez ezután lassan megközelíti a civilt táncoltató csoportot és gyors sorozattal végez a haramiákkal. A mexikói ezután végez a másik Gatlinget kezelő kis csapattal és a lövések hangjára érkező fegyveresekkel. Már csak lovakra van szükségünk és indulhatunk is az ezüstbányához.

## 19. fejezet – Blood money

Ezen a pályán nem egyszerű a feladatunk. Úgy kell feljutnunk a hegycsúcson található kunyhó tetejére, hogy a bent lévők ne sejtsék, kihallgatjuk beszélgetésüket.

Első lépésként tisztítsuk meg a sátortábor környékét. Sorakozzunk fel embereinkkel és lőjünk a levegőbe. Az odasereglő őrökkel módszeresen végezzünk, majd dobjuk fejbe a sátor előtt álló rosszfiút és rejtőzzünk el.

A következő célpont a kis hegy alatt található házacska lesz. Az odavezető úton két őr áll. Csaljuk el előbb a rózsaszín, majd a barna inges strázsát. Arra ügyeljünk, hogy a híd túloldalán lévők ne sejtsenek meg semmit. Fussunk be a faházba, majd Sammy-vel durrantsunk a levegőbe. A rövidesen megérkező kopasz őrrel is végezzünk valahogy. Mialatt Sanchez fejbedobja a tisztáson maradt utolsó haramiát, JC a hegy tetején posztolót teszi hatástalanná. Cooper visszatér és előbb az elalélt bűnözővel, majd a ládákon ülővel végez. Sanchez ellentmondást nem tűrően pakolja ki a házban lévőket, majd fejbedobja a Gatlingek közelében álló barna inges mákvirágot. A két géppuskással JC kése végez.

Az őrtorony tövében álló kopasz és az állványzat alsó részén sétáló két szalmakalapos őr előtt John tűnik fel. A kíváncsi fiúk a ház előtt kapnak kést a bordáik közé. A fejvadász kése ezután a toronyban állót teszi boldogtalanná. A lerohanó barna inges férfit ökölcsapás fogadja a lépcső alján. Másszunk fel a késért, a rózsaszín inges észre fog venni bennünket. Éles szeméért neki is az életével kell fizetnie. A géppuskást Sanchez dobja fejbe, majd JC társaságában elbújik a bódéban. Igyekezzünk megláttatni magunkat az észak-keleten járőröző kopasz haramiával, mert ha sikerül, a karjaink közé fog szaladni. Ha a bódétól balra lévő létra tövében dobjuk hátba késsel, lesz még két hasonló „típusú" strázsa, aki követni fogja. Ha minden rendben ment, négy ellen maradt. Hangoljuk össze támadásunk. Sanchez a bódé elől dobja fejbe a rózsaszín inges banditát, mialatt JC felkapaszkodik a sziklafalon és hátbadobja a barna inges őrt. Cooper ezután átlopózik a kunyhó alatt és felmászik a sziklafalon, ahol végez az utolsó halálraítélttel, ugyanis a házikó előtt álló embert életben hagyjuk. Már csak annyi dolgunk marad, hogy leereszkedjünk a kunyhó tetejére.

## 20. fejezet – Little china girl

A visszatérő csapat elhűlve hallgatja Mia szavait, aki elmeséli, hogy a Dokit és Kate-et elfogták. Jól jönne most egy kis segítség... Mia bemutatja, miért is lenne érdemes magunkkal vinni. Elrejtőzik a feltűnő banditák elől, majd a hordóból előbújva megfújja sípját. Amikor a közelébe érő őr elfordul, mérgezett nyilat lő ki fúvócsövéből, amely megőrjíti áldozatát. Az öntudatlan haramiát társai térítik magához. Mia ekkor leszór egy kis mogyorót Mr. Leone-nak, aki fantasztikus tánccal kápráztatja el az őröket. A kis kínai lány a gyülekezetet petárdával teszi hallás- és látáskárosulttá.

## 21. fejezet – Piggies in the middle

Grants-ben áll a bál. A banditák egy csoportja és a lovasság egymásnak esett. Ha azt akarjuk, hogy a vonat elinduljon (és azt akarjuk), hozzá kell segítenünk a rosszfiúkat a győzelemhez.

JC elsőként a szalon előtt küzdő katonákra ad le pontos lövéseket, majd a távolból figyeli, ahogy a haramiák birtokukba veszik az épületet. A kis csoport ideális célpont Sam számára, aki dinamitrudat hajít a ház elé. Az ájult túlélőkkel John kése végez. Csapatunk tagjaival fussunk be az ügyvédi iroda melletti házba. Cooperrel akkor fussunk ki az erkélyre, amikor a fekete ruhás őr a túlsó sarkon áll, így kiáltása el fog csalni két további embert. A házban természetesen Sanchez várja őket. A templom mellett okvetlenkedő katonát JC kése hallgattatja el.

Az ügyvédi iroda sarkánál maradt őrt Sanchez lövi le, majd az érkezők elől berohan a házba. Ha végzett velük, Sammel álljunk ki a nyugatra néző erkélyre és hangos puskájával csaljunk még ide annyi embert, amennyit csak tudunk.

A mostanra lényegesen néptelenebb nyugati házcsoportot védő banditákat Cooper cserkészi be. Ellátogat abba a kertbe is, ahonnan hárman is figyelik az utat. A fekete ruhás járőrt és a ház sarkánál guggoló mákvirágot késdobással, társait pedig pontos lövésekkel hatástalanítja, majd Sanchez társaságában elrejtőzik a házban. Az épületből kilépő mexikói agyonlövi a szemközti ház tetején álló őrt, majd a pánikba esett társak szeme láttára visszabújik rejtekhelyére. Vesztükre néhányan követik.

Sam is csatlakozik a duóhoz és pontos lövésekkel hergeli halálra a törmelékhalomtól délre állomásozókat. Ha már onnan nem fenyeget minket veszély, megmutathatjuk magunkat az udvaron lévőknek. A buták megint bedőlnek... A kapu mellett álló őr már komolyabb feladat, nehéz elmozdítani a helyéről. Egy módszer mégis van: másszunk fel JC-vel a létrán és rögtön hasaljunk le. Ha szerencsénk volt, nem talált el minket. Amikor utánunk mászik, gondoskodjunk arról, hogy neki ne legyen szerencséje. A dél-keleti háztetőn található utolsó mohikánt bárki elteheti láb alól.

A lovasság hamarosan birtokba veszi az udvart. A tiszt vesztére pont abban a házban szeretne körbenézni, ahová Sanchezt küldtük. A kapuban álló kékkabátossal JC kése, a tetőn lévőkkel pedig Coltja végez.

Csapatunk tagjaival vegyük fel a környéken található felszerelést, majd siessünk vissza a templomhoz. Mia észrevétlenül közelíti meg a szakasznak parancsoló tisztet, aki a szervezetébe juttatott méreg hatására ámokfutást rendez. Sanchez ezalatt a túloldalon egy kődobással két katonát is ártalmatlanná tesz. Mia a maradék két baka közül az északit veszi célba, majd visszavonul.

Cooper most már észrevétlenül kapaszkodhat fel a falon és különösebb nehézség nélkül teheti el láb alól a három katonát, valamint lovon ülő társukat. Felhúzott pisztollyal a kezében rejtőzik el az istálló mögött. Sam ezalatt elkúszik a dinamitrudakat tartalmazó ládáig és azt a hídon állók közé hajítja. Túl nagy pusztítást nem visz végbe, viszont azok, akik ki szeretnék deríteni, honnan is jött a csapás, JC karjaiba futnak. A kertben maradtakat Sam teszi ártalmatlanná.

Mialatt Sanchez és Cooper felszáll-




nak a vonatra, Sam és Mia megközelítik a pályaudvaron harcoló katonákat. A híd közelében álló lovast Sam veszi kezelésbe, míg a harcolók egyikét Mia őrjíti meg. Sam végez az utolsó fegyveressel is, majd a duó anélkül, hogy észrevennék őket, csatlakozik a többiekhez a vagonban.

## 22. fejezet – Showdown in Deadstone

Nem elég, hogy Doki és Kate fogságba esett, még az eső is zuhog, így Sam nem használhatja dinamitrúdjait. Ezek a tények igencsak ingerültté teszik a mi Cooperünket, aki úgy dönt, nem válogat az eszközökben. A délre eső ház fala mellett állva lő a levegőbe. Rendesen melegszik a Colt, ahogy sorra köpi a golyókat a feltűnő őrök testébe.

Ezután Sanchez süti el flintáját a petárdákkal teli láda mellett állva. A tetemek egyre növekvő száma jelzi: a módszer nem elegáns, de különlegesen eredményes. A mexikói ellátja a mozdony előtti bódét őrző gazember baját is, majd bebújik a kalyibába és megmutatja, miért is nevezik a közelharc mesterének. Az időközben felbukkanó Cooper segít az ellenfelek végleges hatástalanításában. Sam is követi társait a bódéba és pontos lövésekkel vonja magára például a toronyban álló őr figyelmét. Ha elég türelmesek vagyunk, mindenfajta kockázat nélkül megszabadulhatunk a haramiák nagy részétől. Ezután az alacsony népsűrűséget kihasználva Sanchez közelebb lopózik a jobb oldali Gatlinget kezelő emberhez és fejbe dobja egy kővel. Ugye nem kell részleteznem, mi következik...

A „tereprendezés" után Sanchez és John a Dokit fogva tartó társaság közelébe húzódik, a romos tetejű pajta bal oldalához. Ugyan nem kis mutatvány, de meg lehet csinálni, amit most leírok. Akkor kell előugranunk Sanchezzel, amikor a kék ruhás éppen bevitt egy jobbegyenest Dokinak és hátat fordít nekünk. Ő kapja az első sorozatot, a két másik verőlegény a másodikat, a vajszínű ruhás a harmadikat, míg a délen álló barna inges a negyediket. Ha velük sikerült végeznünk, akkor már csak a kifelé igyekvő kopaszra kell, hogy gondunk legyen. Ha a Doki is túlélte a támadást, a térkép segítségével keressünk lovakat és hagyjuk el a pályát észak-nyugati irányban.

## 23. fejezet – At the Gates of Hell

Van egy jó és egy rossz hírem. Kate szabad, viszont a csapat három részre szakadva áll az El Diablo rejtekhelyére vezető barlangrendszer bejárata előtt. A cél egyértelmű: egyesítsük erőinket!

Mialatt Kate beszalad a szabadon álló házba, Doki hajítson gázzal teli fiolát a bejárat elé. A két öntudatlan őrt Cooperrel vállvetve szabadítják meg szenvedéseiktől. A lövések zajára odafutó három gazember is erre a sorsra jut. Ezután fussunk át a Dokival a bejárat előtt és keltsük fel a géppuska kezelőjének figyelmét. A jutalmunk négy újabb hulla.

John és a Doki a fal takarásában fut el a keleti bejáratig. JC előbb a levegőbe lő, majd Coltja segítségével megszabadul az „érdeklődőktől". A két jóbarát taktikusan számolja fel az ellenállást. Hol John kése, hol a pisztolya, hol pedig a Doki mérge jut főszerephez. Ha a dinamitrudakat tartalmazó láda mellett strázsáló és az egyik közeli ház tetején álló őrrel is végeztünk, rejtőzzünk el és adjuk át a stafétabotot Samnek.

Miután Sanchez biztonságba helyezi Miát a házban, Sam felmászik a tetőre, lehasal és elsüti fegyverét. A hatás leírhatatlan. Ha végeztünk az őrök első hullámával, fussunk Sammel kicsit közelebb az épületekhez, lőjünk ismét a levegőbe, majd másszunk vissza a ház tetejére és folytassuk a mészárlást.

A felzúdulást kihasználva Kate is előbukkan, és halálra rugdossa a rejtekhelyéül szolgáló ház előtt álló őrt. Sanchez és John a géppuskánál ad egymásnak randevút. A mexikói kiüríti a házakat, Cooper pedig, mint mindig, most is gondját viseli az ájultaknak. Indigo barátunk ezután magához veszi a Gatlinget és végez mindenkivel a barlang bejáratához vezető úton. Személyesen győződik meg arról, hogy a barlangban már nincs senki. Társai csak ezután követik.

## 24. fejezet – Death's overture

Kis csapatunk csapdába esett. Amikor hőseink magukhoz térnek, megdöbbenten konstatálják, hogy bezárták őket és elvették a felszerelésüket. Ráadásul ezen a pályán a kiváló harcos, Sanchez szolgálataira sem számíthatunk, ő ugyanis El Diablo előtt van személyes kihallgatáson. JC-t azonban nem olyan fából faragták, hogy feladja, ezért a következő nagyratörő tervvel áll elő: nemcsak hogy szeretné ép bőrrel megúszni a kalandot, de ki akarja szabadítani Sanchezt és le akarja leplezni El Diablo-t is. Lássuk, van-e esélye.

Felszerelésünket egy, a cellától nem messze található ládába rejtették. Ahhoz, hogy megszerezhessük, először is ki kell jutnunk. Álljunk Cooperrel fedezékbe az ajtó mellé, majd szórjunk egy kis mogyorót a rács elé. Mr. Leone tánca lenyűgözi az őrt. Cooper ökölcsapása már nem annyira. A fejvadász visszaszerzi fegyvereit és elcipeli a magatehetetlen testet a cella hátsó részébe. A tőlünk jobbra álló őrrel késsel végezzünk, tetemét pedig helyezzük nagyjából a cella elé. John ezután ismét az ajtó mellé bújik, mialatt a többiek hátul keresnek menedéket. JC a levegőbe lő és végez az odarohanó csoporttal.

Mindenki szerelkezzen fel és induljunk Sanchez keresésére. Az első utunkba akadó - kopasz — őrrel akkor végezzen John kése, amikor háttal áll. Cooper ezután a falhoz simulva lövi halomra a holttest látványára odasereglő őröket. Amikor már senkit sem hoz lázba lövéseink zaja, Mia mérgezett nyila okoz egy kis felfordulást. Ha az ámokfutás után esetleg maradna még őr a rácson — amelyet egyébként a kis szobában található kőlap nyit - innen, azzal John törődjön. Az elénk táruló teremben külön figyelmet érdemelnek a függönnyel lezárt kis szobák, itt rejtőznek ugyanis El Diablo késdobálói. Rájuk különösen figyeljünk, mert méregbe mártott pengéjük gyorsan öl. Mutassuk be Johnnal a jól ismert trükköt! Bukkanjunk fel az őrök előtt, majd rohanjunk fedezékbe és egy sarok mögül lőjük le az odafutókat. Ezzel a módszerrel könnyedén megtisztíthatjuk a termet és környékét. Csak egy cél lebegjen a szemünk előtt: meg kell szereznünk az észak-keleti sarokban található géppuskát.

Ha Samnek sikerült birtokba vennie a Gatlinget, lőjünk át vele a túloldalra. Az átfutó őröket a nagy teremben várja John és a Doki. Ha már senkit sem tudunk átcsalni ezzel a módszerrel, viseljük gondját annak a pár haramiának, akik még a tó innenső partján tartózkodnak.

Ha tiszta a terep, Doki magához veszi speciális töltényeit és pontos lövésekkel teszi szabaddá az utat. Az utolsó, kopasz őrrel John végez. Már az előtt a terem előtt állunk, ahol Sanchezt tartják fogva. Cooper feltűnésekor El Diablo kereket old, a többieknek erre nincs ideje. A már szabad mexikói flintája vág rendet az átjáró mögött található banditák között. El Diablo ismét elmenekül és berobbantja maga mögött az alagutat. Ha követni akarjuk, át kell jutnunk azon a szobán, ahol a mozaikszerűen lerakott padlókövek egy csillagot formálnak. Találjuk meg azt az útvonalat a forró kövek között, amelyen biztonsággal eljuthatunk előbb az első, majd a második rácsot nyitó padlókőig. Csak Mia képes olyan gyorsan átfutni a folyosón, hogy ne égessék meg a lángnyelvek. A kislány rááll a túloldalon található kőlapra, így John sértetlenül követheti. A fejvadász pontos lövésekkel végez a faépítmény előtt álló két őrrel. El Diablo futásnak ered. A leomló állványzat helyett JC a falon felmászva követi rejtekhelyére.

## 25. fejezet – Inferno

A végső leszámolás. Véssük jól az eszünkbe az előző pálya végén kapott tippet. „John csak villámgyors reflexei segítségével győzheti le el Diablót."

Legnagyobb sajnálatunkra ezen a szinten Cooper csak a pisztolyát használhatja. El Diablo ezzel szemben négy halálos csapdával is várja derék fejvadászunkat, amelyeket a gyertyatartók elforgatásával aktivál. Tehát amellett, hogy lehetőség szerint el kell kerülnünk a nekünk szánt golyókat, arra is ügyelnünk kell, hogy se a lángnyelvek, se a géppuskák, se a fűrészlapok, se a mérges gáz ne tegyen kárt bennünk. Ha El Diablo az első vagy a negyedik gyertyatartó felé nyúl, meneküljetek a bal oldalon található kis mélyedésbe. A géppuskák elől a középső szék mögé rohanjatok. Ha a gazember a harmadik gyertyatartó felé nyúl, figeljétek a padlón található csíkokat, segíteni fognak.

A bivalyerős fogonosz ellen összes töltényed sem elég. Szerencsédre El Diablo szeretne jól szórakozni, ezért úgy dönt, hogy puszta kézzel vesz elégtételt az őt ért sérelmekért. Esélyed sincs... Mielőtt végleg feladnád a reményt, vess egy utolsó alapos pillantást a haramia széktámlájára. Többet nem segítek. ☺

*Bazska*

Ha még hiányzik a gyűjteményedből a

**DESPERADOS**

nincs más teendőd, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

***Ki alakította Charles Bronson ellenfelét a klasszikus Volt egyszer egy vadnyugat című filmben?***

A megfejtéseiteket nyílt levelezőlapon küldjétek el a szerkesztőség címére **2001. július 1**-ig. A helyes megfejtők között egy darab Desperados játékot sorsolunk ki.

Ha mégsem te leszel a szerencsés nyertes, akkor se csüggedj: vigaszdíjként egy darab **Desperados szájharmónika** is kisorsolásra kerül!




# Black & White

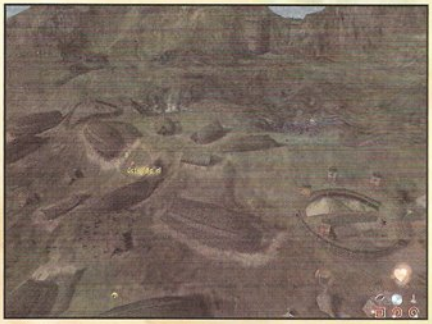
## The Guardian Stones

Hogy Nemesis hosszú ideje egyike az Éden leghatalmasabb Isteneinek, akár megnyugtató is lehetne az egyszeri Édenlakó számára — csakhogy nem az. Nevezett Hatalmasság égi arzenáljának összetevőit ugyanis a következő fogalmak jellemzik: pusztítás, megfélemlítés, no és persze: „rútlösszeffisünszí". Így elmondható, hogy Nemesis nem csupán az Éden Isteneinek aktuális Leghatalmasabbika, személyében köszönthetjük a sötét ösvény követőinek legillusztrisabb, legkiemelkedőbb, s értelemszerűen leges-leggonoszabb alakját is. Féktelen romlottságára s hatalomvágyára mi sem jellemzőbb, mint legújabb keletű elhatározása: ő szeretne lenni az Egy Isten, hogy ezen minőségében egyetemes sötétséget bocsáthasson az Éden, majd a komplett Univerzum egészére is. S noha máig is intenzíven foglalkoztat engem, mit is kezdene magával egyedül a sötétben, jobb lesz ezt majd tőle egyszerűen csak megtudakolni, miután az Isteni Black&White hatékony nyüstölése révén elejét vesszük rettentő üzelmeinek. Ez persze — meglepő fordulat — nem megy egyik percről a másikra. Nemesis egy hatásosabb égi monológját illetve rutinszerű erődemonstrációját ugyebár már az első pályán is szerencsénk van több szintű tapasztalásként megélni, mikor a Hatalmasság vigyázó szemeink előtt nyúvasztja ki réges-rég száműzött, gigantikus Teremtményét, aki még időben fedi fel Nemesis hatalmának jelentősebb alappilléreit, az Őrző Köveket — melyek mielőbbi elpusztítására buzdít minket. Nemesis még heccből felégeti proszperáló félben leledző kis településünket, mely ellen Istenlelenc minőségünkben nem sokat tehetünk, egyetlen esélyünk populációnk megmentésére, ha darabonként átcsoportosítjuk őket a falu körzetéből egy érdemben semleges területre. Nem szabad ám idegeskedni: hamarosan érkezik Lethis, fajtájára nézve az Igazság s Jóakarat Ösvényének Oszlopos Hatalmassága, aki még időben nyit egy portált ahhoz, hogy abba beledobálva gyermekeinket s fellelhető javainkat, megmenekülhessünk Nemesis haragjától. Ez tehát az Őrző Kövek előtörténete. Nemesisnek azonban van humorérzéke: mint az hamarosan kiderül, az Őrző Köveket éppen ide, az első térképre fogja átcsoportosítani, lévén itt egészen biztosan nem keresi őket az elpusztításukra szomjazó GodeateR. Akárhogy is, menekülésünket, majd felemelkedésünket követően újra itt a helyünk — az Őrző Köveket immár semmi sem menti meg. Hölgyeim és Uraim: a Black&White első tréfásabb térképének használati útmutatója következik, mely a „Hogyan kell elpusztítani az Őrző Köveket?" alcímet viseli. De tényleg...





▲ Az egy dolog, hogy kitolod a kábelt...



▲ Most megnyomok egy gombot, és a Black&White megjeleníti a karakterek neveit!

## Hogyan kell elpusztítani az Őrző Köveket?

Visszatérésünket követően azonmód arcunkba másznak Nemesis ügyködésének csalhatatlan jegyei: a pár dekáddal ezelőtt napfényes, zöldellő sziget felszínét most jeges viharok korbácsolják, s hogy legyen valami extra is a dologban: a szakadó eső természeti hozadékai itt nem mázsás jégdarabok, hanem tekintélyes méretű tűzlabdák formájában képviseltetik magukat. Ilyen körülmények között kihívásszerű feladat lehet kezdetben csupán maroknyi lélekszámnak örvendő településünk felvirágoztatása — a szomorú igazság azonban az, hogy a jelenlegi állapotok kizárják emberkéink huzamosabb ideig is eltartó létezését. És az nekünk nem jó. Megoldás: kénytelenek leszünk meghajolni kedvenc tudatdémonunk kikezdhetetlen érvei előtt: „Nézd, ezek így mindenképpen meghalnak itt. Azt mondom, először próbáljuk rendbe kapni a klímát, áldozatok ide-oda. Ha nem tesszük, rövid időn belül meghal mindenki. Az pedig — nos — korai még. Te is ÍGY látod... igaz?" Lássuk csak: az átlag négy-öt percenként rázendítő, szórványos tűzgolyó zuhatag ellen időleges védelmet biztosít gyermekeink s épületeink számára egy a közelben tartózkodó Miracle Dispenser. Mik is ezek? Ezek Csodafeltöltők, melyek egy meghatározott Csoda ízlés szerinti időben történő felhasználását teszik lehetővé. Ami ezen a dispenseren van, az kérem a Magnifikáns, Para-és Fenomenális Spiritual Shield nevű spell, melynek használata a következőképpen történik: kezünkkel szabályos kör alakzatot leírva deklaráljuk a pajzs manifesztálódási zónáját mint olyat, szem előtt tartva s mérlegelve a bűvigére jellemző méret-energetikai szempontokat is. Egyszerű a képlet: minél nagyobb burkot képezünk, annál rövidebb a pajzs hatóideje. Természetesen ennek fordítottja is igaz. (Csak Neked, VargaB: minél kisebb a pajzs, annál időt állóbb is egyben.) Hiába azonban ezen apróbb figyelmesség — nevezhetnénk persze beetetésnek is — Mr. Molyneux pontosan tudta, hogy ez a pajzs édes kevés a tüzes eső ellen való hatékony védekezésre. Így ki-ki, érzése szerint. Kezdjük hát a Kövek felkutatását!



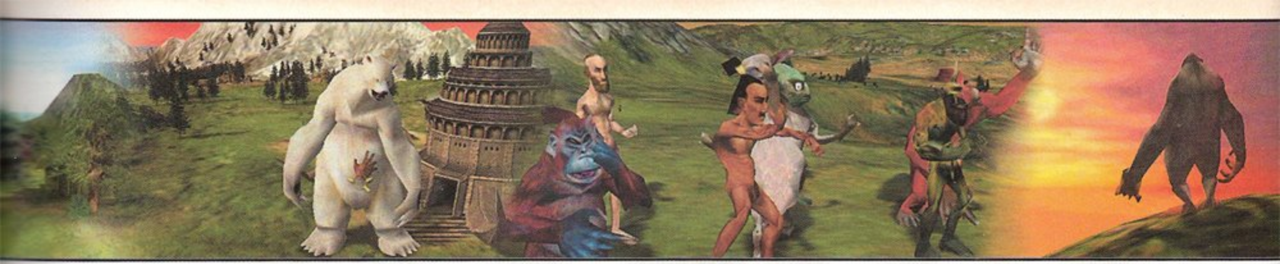
▲ Megmondtam.



▲ Csere teknősre? Áááá nem, köszi...

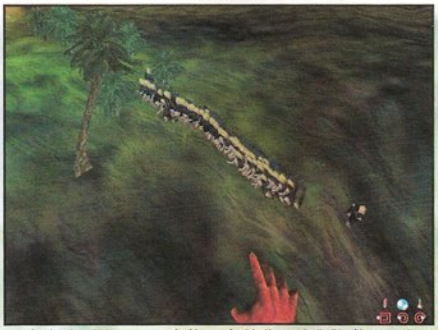
## Egyeske

Az első számú Őrző Követ a környező, befolyásunkon kívül eső, leamortizált kis falu rejti. Ha szert óhajtunk tenni rá — már pedig óhajtunk — kénytelenek leszünk elnyerni a rezidens emberkék imádatát, így már





▲ *De hogy meg is nézed...*



első érdemi intézkedéseinket célszerű ennek hasznára fordítani. Már csak azért is, mivel Moszkva térnyi befolyásunk, s alig-létező Csoda repertoárunk révén igen korlátozottak a lehetőségeink. Első számú trükk: kössük a Spanoltató Pórázra a dögöt, és zavarjuk be haverkodni a rezidensekhez. Második számú trükk: koncentráljuk figyelmünket a falu területét övező dombság befolyásunk felőli ormaira, ahol is egy jóképű kiserdő vetíti előre a továbbiakat — kénytelenek leszünk holmiféle vásári bűvészmutatványokkal szórakoztatni a hitetleneket, értsd: kitép fa, behajít fa falu főtere. Ha esetleg véletlenszerűen agyonvágunk valakit, akkor sem kell pánikba esni — ez rendszerint jelentősebb mértékben növeli a Hit Pontok számát, mint a gyepet fogott darabok. (Arra, hogy előre megfontolt szándékkal hajítsa embercsoportok közepébe valaki a tonnás tölgyeket, mééég csak gondolni sem merek.) Ha Döncike szocializációs készsége, valamint a fadobálás révén sikerül megszereznünk a konkuráláshoz szükséges 500 Hit Pontot — szemléltetés végett: Döncike tricepszre történő befeszítése felérhet akár 50 Hit Ponttal is — végre magunkhoz szólíthatjuk a Követ. Elhittétek? Kis naivak: előtte még meg kell törnünk a relikviát övező védőmágia hatóerejét. Vannak itt ezek a harangok, melyek érintésre — tökjó — különböző magasságú hangokat hallatnak. Feladatunk a scroll révén hangonként lejátszott dallamocska folyamatos — értsd: a hallott ritmussal is, nem csupán a hangjegyekkel egyező — lekövetése. Lehet dallamkodni erősen. Ha sikerrel jártunk, a harangok egyszerűen szétrobbannak, jelezvén Nemesis védőmágiájának megtörését. (Stílusa mindenesetre van neki, ez már biztosnak látszik.) Még szemrevételezhetjük az első Őrző Kő Szent Megsemmisülését, majd indulhatunk a következő nyomába. Van itt valami extra is, mely híven tükrözi Mr.Molyneux jó ízlését: a tüzes eső immár múlt idő.

## Ketteske

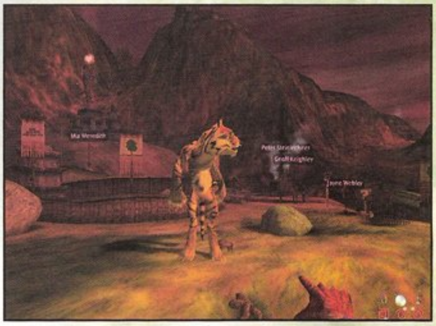
Az imént meghódított település lakóit természetesen a lehető leggyorsabban célszerű egy zarándokhely felemelésére ösztönözni, majd koncentráljuk figyelmünket a főtértől nem messze eső arany scrollra. Egy helybéli gyermek panaszolja el nekünk a térség egy szívszorító legendáját, melynek főszereplői Keiko, s Adam. Az egykoron földöntúli boldogságtól sem mentes szerelmi kapcsolatnak örvendő párocskát Nemesis galád módon szétszakította — a szegény Adamat a sziget egy ismeretlen pontjára száműzte, hogy a két szerelmes szív soha ne találhasson egymásra. Ronda dolog. Mi közünk nekünk mindehhez? Nos, Adamnél van a második kő. Két lehetőségünk adott, ám mindkettőhöz szükségünk lesz Keikora. Hol is van ő? Keiko a még semlegesnek státusszal áldott/vert Azték falucska egyetlen lakója — Nemesis humorára jellemző, hogy a komplett falut leirtotta az utolsó páráig, míg Keikonak örök életet adományozott, biztosítva a jobb sorsra érdemes női lélek örökkön át tartó fájdalmát. (Az öngyilkosság gondolata nem ismeretes az Éden földjén.)

Először is küldjünk a térségbe egy misszionáriust — csak pakoljunk le valakit a Központ elé — majd hódításunkat — mely nem-érintetlen településről lévén szó, percek alatt megtörténhet — követően nyomjunk egy „s"-t, s keressük meg Keikot: itt ő Actor névre hallgat, jelezvén quest orientált lényiségének üdvözlendő voltát. Kapjuk marokra — s még véletlenül se engedjük, hogy az esetlegesen időleges bekattantságnak örvendő Teremtményünk benyelje, mint ahogy tette azt első alkalommal az idióta Dönci is — majd kutassuk fel Adamet. Könnyű azt mondani, mi? Lássatok Csodát: ezúttal gyakorlati segítségre is szert tehettek egy kép behatóbb tanulmányozása révén: az „Itt van Adam hédere." képaláírással szignózott srceenshot azt mutatja, hogy — nos — hol is van Adam hédere. Keikot ide csoportosítva a szerelmesek végre egymásra találnak, bőnyálas, meg minden — s hálájuk jeléül megkapjuk a második Követ, mely sejthetően a másodperc tört része alatt válik baljós mementóvá. Ez volt a mosolygós alternatíva — a másikhoz legyen elég annyi: bízzuk az előzőekben felhergelt Döncire a nyuszkó átszállítmányozását.

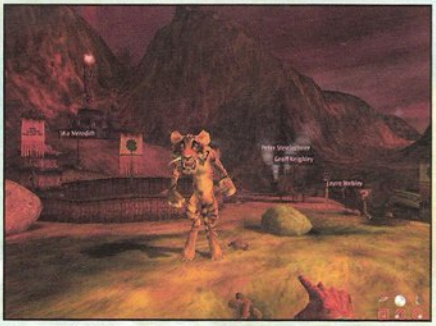
## Hármaska

Nem messze templomunktól, egy elnyúló félszigeten éli mindennapjait a már megismert Sleg, aki az elmúlt idők során jelentősen megerősödött. Nemesis rá bízta a harmadik Követ, így feladatunk roppant egyszerű: kreatúránknak győzedelmeskednie kell a Roppant Sleg felett egy fight keretein belül, s máris miénk az utolsó Őrző Kő. Már csak az lehet kérdéses, Nemesis miféle titkot is zárt el a három relikvia segítségével. Mindez kiderül, ha nem átalljuk az utolsó, Nemesis átkától sújtott települést is megnyerni ügyünknek — ehhez kívánok sok sikert s koffeint!

*by The GodeateR*



▲ *— Reggel óta nézem a horizontot...*



▲ *— ...és még mindig semmi!*



▲ *— Ááá, tesó! Van egy cigid?*



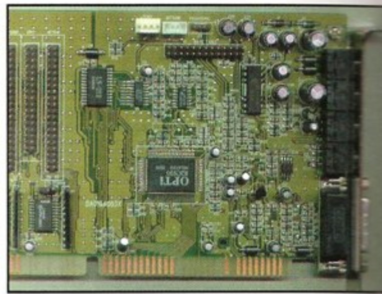

Az elmúlt időszakban robbanásszerűen megnőtt a különböző hangkártyák és hangszórórendszerek elterjedése. Ezt természetesen a pénztárcánk bánja, de emellett megemlítendő egy lényeges előny is. A piacon lévő gyártók ugyanis, megszámlálhatatlan mennyiségű (valamint minőségű) termékkel bombázzák a vásárlókat. A választás bizony igen nehéz, és ez nem csak a néha igen borsos árú termékekre értendő.

Elsősorban a chipek támogatottságának kérdése ejti gondolkodóba a hétköznapi vásárlókat. Mindenki megnyugtatására, a manapság kapható hangkártyák már (szinte) kifogástalan hangminőséggel örvendeztetik meg a tulajdonosaikat. A gyártók, ma már szinte kivétel nélkül a PCI slot-os kártyákat forgalmaznak.

Természetesen előfordulnak a régebbi ISA slot-os kártyák is, melyeket akár használtan vagy (ritkábban) újonnan is beszerezhetünk. Ez utóbbiaknak viszont van egy elég nagy hátrányuk. A probléma a következő: vásárolunk egy alapjában modernnek számító masinát. Tegyük fel a memória mennyisége, a videóvezérlő, CPU, alaplap és az egyéb kiegészítők is jók. Viszont hangkártyára nem akarunk költeni, ezért egy használt ISA slot-os SB mellett döntünk. Ennek ára 1000-1500 Ft körül mozog, ami alapjában nagyon barátinak mondható. Mégis a 3D-s programoknál azt tapasztaljuk, hogy némely pillanatban, amikor egy hang van a játékban, a gépünk megtorpan egy pillanatra (furcsa, de a saját tapasztalatok szerint ez általában a D3D-t használó programoknál fordul elő a leggyakrabban). Ezután viszont a program futása, mintha mi sem történt volna, újra egyenletessé válik.

Ez a hibajelenség elég gyakori azoknál a gépeknél, ahol a P II-es CPU és az AGP-s videó-vezérlő mellé egy ISA-ás kártya van behelyezve. Sajnos ennek a slotnak sokkal lassúbb az adatátviteli sebessége, ezért egy nagyobb processzormunkát igénylő műveletnél az egész gépet lefoghatja egy-egy pillanatra.

Ugyanez a bosszantó apróság nálunk is előfordult, amikor a P I-ről P II-re váltás után a régebbi hangkártyát hagytuk a gépünkben. Itt a legjobb megoldás, ha a masinából száműzzük az öreg hangkártyát és felváltjuk azt egy PCI-os olcsóbb típusra. A félreértések elkerülése végett megjegyeznénk, hogy eme hibajelenség szinte csak a hangkártyákra igaz, tehát a jó öreg ISA-ás modemünket vagy hálózati kártyánkat nem kell kiebrudalni. (Azok csak a modem, vagy a hálózati kártya használata közben lassítják rendszerünket ☺.)









A következő dolog a kártyák és az azokra integrált chipek közötti eltérések nagyító alatti vizsgálata. Rengeteg félével találkozhatunk, ahol a hangminőség, a speciális tulajdonságok és a driverezés között vannak a legnagyobb eltérések.

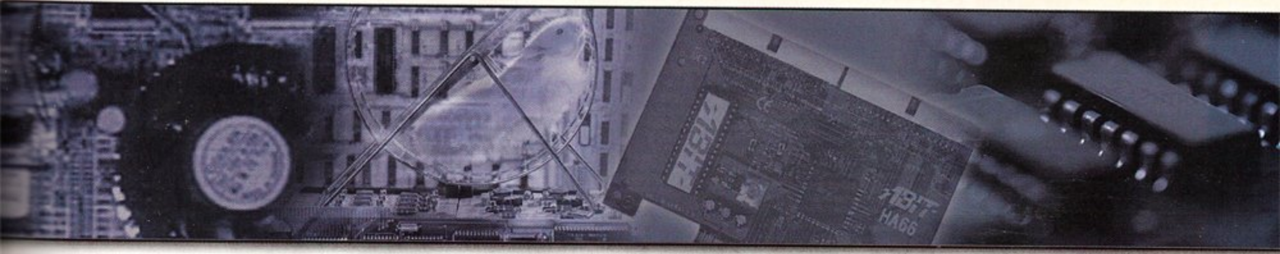
Az olcsóbb kategóriák képviselői között elsősorban a FORTEMEDIA, ESS, ALS, CRYSTAL, chipekkel szerelt kártyák a leggyakoribbak. Ezek ára és teljesítménye teljesen egy szinten mozog, azaz a 3000-3500 Ft-os árukért egy nagyon egyszerű, alap kártyát kapunk. 3D-s hangzást nem nagyon támogatják (azért akad kivétel), valamint az egyszerű beállítási lehetőségek mellett sem kapunk sok érdekességet. A driverezésüknél ellenőrizzük le, hogy a használni kívánt operációs rendszerünk mellé biztosan kapunk-e meghajtó programot.

Ebben a kategóriában előfordulhat, hogy Windows 2000 vagy speciálisan NT mellé már nem adnak drivert, esetleg az nem működik megfelelően. Jó hír, hogy majdnem minden chiphez léteznek update-ek, melyek a netről letölthetőek. Ha a kártyánk nem a névtelen (noname) kategóriából származik, akkor a gyártó honlapjára is érdemes ellátogatni. Az ilyenkor leggyakrabban visszatérő hiba például, hogy a kártya kifogástalanul működik DirectX 6.-7 alatt, míg a 8-as verzióhoz már lehet, hogy szükségünk lesz egy frissítésre. Szerencsére ez igen ritka, de azért néha előfordulhat.

A középső szinten kivétel nélkül a márkásabb kártyák fordulnak elő. Ezek már mind PCI-os foglalatba helyezhetőek, és a támogatottságukra sem lehet panasz. A Sound Blaster PCI 64-128 szerintünk a lehető legjobb választás. Körülbelül 6000-7000 Ft-os árért egy igazán tökéletes hangminőségű eszközt mondhatunk a magunkénak. Ilyen árért már 3D-s hangzást és többféle kiegészítőt is kapunk Ezek között éppúgy megtalálható az ajándék mp3 lejátszó szoftver, mint hangrögzítő és editáló programok is. Ha lehet, akkor úgy válasszunk, hogy a kártyánk első és hátsó (azaz négy) hangszóróra is ráköthető legyen. Ezt a boltban is megkérdezhetjük, vagy a kártya szerelvény panelén a FRONT és REAR csatlakozók meglétével is ellenőrizhetjük. A Sound Blaster 64-128 kártyákon CREATIVE és ENSONIQ chipkészletek találhatóak, melyekre a gyártó neve is garancia, tehát jó választás.

Az elmúlt időben itt előfordult viszont egy kis hiba is, mégpedig az ENSONIQ chipek egyik generációjához hibásan készült el a driver. A telepítés után a kártya ugyan működött, de MIDI hangképzésre nem volt képes és ezt jelezte is minden gépindításkor. A gyártó cég (CREATIVE) visszarendelte ezt a szállítmányt, és ingyenesen kicserélte azokat, ezért akinek hasonló hibája van, az vigye vissza a vásárlás helyére.

Egy köztes kategóriát képviselnek a GENIUS SOUND MAKER LIVE és az ABIT hangkártyák. Ezek kicsivel drágábbak, de teljes mértékben támogatják az 5.1-es Dolby szabványt. Áruk 8-12000 Ft között mozog. Mindkettőhöz rengeteg kiegészítőt (DVD-Mp3 lejátszó programot, editálókat, játékprogramokat) is adnak, nem is beszélve a kitűnő hangminőségükről. Egy jó hangszóró vagy HI-FI szettel, akár házimozi rendszerként is felfoghatóak. A GENIUS például saját Dolby-s hangszórócsaládot is készített a fentebb említett kártya mellé, melynek ára 32000 Ft. Ugyanez a hangszórócsalád, igaz jóval drágáb-



ban, a CREATIVE-nál is megtalálható. A Cambridge Soundworks-al közösen készített nagy teljesítményű „zajládák" ára 30000-80000 Ft-ig terjed, de ezért már csúcsminőségű hangzást kapunk.

Ha már a hangszóróknál tartunk, akkor mindenképp megemlítendő a LABTEC név is. Itt a Cambridge Soundworks árának feléért, ugyanazt a minőséget és teljesítményt kapjuk meg. Egyaránt válogathatunk, a kisebb két hangszórós és a nagyobb, mélynyomóval is ellátott LABTEC rendszerek között.

A ma gyártott hangkártyák között az abszolút csúcskategóriába a Sound Blaster LIVE, LIVE 1024, LIVE 5.1 és LIVE Platinum kártyák tartoznak. (A csúcskategóriát csakis a játékra és az általános felhasználásra szánt számítógépekbe szerelt hangkártyákra értjük, mivel a professzionális hangtechnikában az említetteknél sokkal speciálisabb és minőségibb termékek fordulnak elő.) Megemlítendő azonban, hogy a Cretaive Live 100 decibel körüli jel-zaj viszonya igencsak király. Valószínűleg senkinek sem kell külön bemutatni az EAX-et, amely megjelenésekor egy új kort hozott a számítógépes hangzás történelmében. A LIVE-ba integrált hatalmas teljesítményű DSP processzor és a játékok által egyre inkább kihasznált speciális 3D szabványával (EAX) méltán került a trónra. Jó néhány típusa jelent meg az idők folyamán, melyek között elsősorban a felépítésük között vannak eltérések. Némelyikükről lehagytak egy-két alkatrészt, mely nélkül egyes tulajdonságai nem működnek a kártyának. A sima LIVE - LIVE 1024, az egyszerű OEM kategóriában került a piacra. A legegyszerűbb alap felépítéssel és tulajdonságokkal, 14-16000 Ft-os áron. Az újabb verzió az 5.1-es, amely a nevében is benne rejlő Dolby hangzást is támogatja. Ennek ára Kb. 18000 Ft.

Végül a legnagyobb és csak dobozos kivitelben kapható Platinum csomag, ahol a kártyára ráintegrálták a digitális ki és bemenetet is (SPDIF) valamint a gép elejébe építhető „LIVE DRIVE" is helyet kapott. Ez az összes kimenetet tartalmazó felépítmény, amivel kártyánk akár stúdió minőségű hangkeverésre is alkalmas lehet.

Ára igen borsos, 50000 Ft körül mozog.

*KeFe™ - Uriel*

## A számítógépes hangkeltés rövid történelme

Az alábbi kis fejezetben csakis a személyi számítógépekben használt hangkeltő eszközök fejlődéséről teszünk említést. Természetesen ezekkel egy időben, vagy már sokkal előbb folytak fejlesztések a professzionális hangrögzítő és lejátszó rendszerek terén, de ezek nem kerültek ki a „köznép" kezébe.

A legelső és egyben legegyszerűbb hangrendszerrel rendelkező gépek a ZX81 és a Spectrum masinák voltak, ezekkel egy időben jelentek meg az aktuális ország riválís masinái Atari, HT1080Z, Primo, C16... Természetesen az utóbbiak mind az első kettő technikai lehetőségeiből merítettek.

A legegyszerűbb első generációs gépekben egy maximum két hangfrekvenciás oszcillátor kapott helyet, amelyek frekvenciája egymástól függetlenül volt állítható. Ez a pitty-putty zenének nem igazán volt nevezhető, csak kalimpálásnak. (Bár annak idején milyen király volt az exorcist zenéje.)

Eme gépek életciklusa vége felé jelentek meg az ún. digitalizált zenék, amelyek egy valódi analóg forrás digitális másaként szolgáltak. A kiváló hangzás mellett sajnos volt egy nagy hátrányuk, mégpedig az, hogy óriási memória tartományokat zabáltak le. Márpedig egy igazán élethű hangszer csak akkor fog jól szólni, ha az eredeti hangját digitalizáljuk.

A listából kihagytam a PC speakert, amely a kezdetleges IBM gépekben mint hangkeltő szerepelt, aki hallott már szörnyű hangokat az ne hallgassa meg, de aki még nem, az nyugodtan fülelje meg a wolfeinstein3D-t, és ámuljon a hallottakon.

A következő nagy lépcsőfok a Commodore 64 megjelenése volt, amely hangprocesszora (SID) akkor minden létező számítógépet lepipált.

A titok az igen fejlett hangszintézisének volt köszönhető, hiszem ebben az esetben a két oszcillátor mellett, megtalálhatunk még ún. burkológörbe generátorokat is, amelyekkel könnyen és elég rugalmasan végezhettünk amplitudó és frekvenciamodulációt. Ezekre a dolgokra a hangszerek élethű utánzásához volt szükség.

A C64-nél kezdhetünk el beszélni hangszerekről, mivel ez a masina már képes volt különféle komplex hullámformák előállítására, ezzel ellentétben az ezt megelőző gépek még csak különféle frekvenciákat voltak képesek kibocsátani, amelyet igencsak nehéz lenne hangszernek nevezni.

A következő nagy lépés az AMIGA megjelenése volt, amelynél már mellőzték a különféle burkológörbék használatát, mivel ráébredtek, hogy az élethű hangokat csakis a digitalizálásos módszerrel lehet alkotni.

Ennél a géptípusnál a memória mérete 512k, már megengedte a digitalizált hangszerek használatát. Itt a sample-ek felbontása már 8-bit volt és a maximális mintavételi frekvencia 44kHz, amely egy CD audió CD minőségének felelt meg. De mivel nincs olyan memória, amely ne telne meg, a maximális mintavétel mellett még a fél megabyte memória is kevésnek bizonyult.

A 386/486 PC ruler-ek a beépített speaker kiváló minőségétől feltöltekezve különféle D/A átalakítókat gyártottak, amelyeket átfogó néven COVOX-nak neveztek.

Ennek két fő típusa létezett, az egyik az aktív (Általában ZN426-ot alkalmaztak.), ahol egy digitál-analóg átalakító IC-vel alakították a számítógép digitális jeleit analóggá.

A másik verzió a passzív átalakító, amely nyolc darab ellenállást tartalmazott, amely ugyanazt a szerepet játszotta, mint az előző D/A IC.

Az utóbbit igen sok játék támogatta és kevés pénzért igen jó minőségű hangot biztosított. (A legelső és egyben utolsó saját építésű ellenállás D/A-mat a wolfeinstein-en teszteltem, amely hangja az új eszközzel maga a mennyország volt a speakerhez képest.)

Ahogy telt múlt az idő megjelentek a PC-s hangkártyák, amelyeket az ISA slotba helyezve aktiválhattunk.

Ezek az eszközök már képesek voltak mind felvételi, mind pedig lejátszási funkciókat ellátni. Ezekbe a kártyákba implementálták először a MIDI protokollt. Ebben az időben két cég teremtette szabvány uralta a piacot, az egyik a Creative Labs — /Sound Blaster/, a másik a Microsoft /Windows Sound System/ volt.

Sajnos a kezdetleges hangkártyák hangminősége messze elmaradt a jótól, amely kategóriát az Amiga képviselte.

A rossz minőség nálam alacsony mintavételezési frekvenciát és igen rossz jel/zaj viszonyt jelent. Az utóbbi 5-6 évben a kártyák alapvetően megváltoztak, amely köszönhető volt az új buszrendszer bevezetésének (PCI) és a többcsatornás, vagy éppen térbeli hanghatások a számítógépes játékokba való betörésének. Az új buszrendszer sokkal gyorsabb kommunikációt tett lehetővé a kártya és a memória között.

Igen érdekes folyamat játszódott le a hangkártyák memória felhasználása területén.

A Blaster kompatibilis kártyák mindvégig a konvencionális memóriát használták. Amely technológia egyeduralmát a Gravis törte meg, amely először pakolt különálló memóriát a kártyára.

A Gravis után szabadon a Creative is megspékelte az AWE 32/64-es kártyáit egy kis on-board memóriával.

A pionír cég tönkretételével a memóriák ezen használata ismét a feledésbe borult.

Ennek oka lehetett a memóriák árának igen erőteljes zuhanása, a másik tényező a processzorok teljesítményének növekedése. Még régen a lassú processzornak csak az igen halovány mintavételű hangokat kellett pakolgatnia, amelyek nem foglaltak sok helyet, tehát nem terhelték le a processzort.

Az új gépekben a sokkal jobb minőségű hullámformákat a sokkal nagyobb méretű tárból már egy nagyságrendekkel gyorsabb processzor pakolgatja, amelyet ez ugyanolyan mértékben terheli le, mint lassú elődjét az előbb említett foglalatosság.

# Cinkelt lapok

## Master of the Skies: Red Ace

Cheat mód aktiválásához pilóta névnek írd be: **Test**
Lépj ki a játékból, nyisd meg egy szövegszerkesztővel a "character.ini" fájlt és keresd meg a következő sort:
**mission = xx**
Az [xx] helyére beírhatod, hogy hányas szintű a pilóta, azaz mennyi küldetést teljesített.

## WW2: Normandy

Játék közben nyomd meg a [~] gombot, és a consol ablakba beírhatod a következő kódokat:

**noclip**
Nincs összecsapás
**[Tárgy neve] [1-100]**
A beírt tárgy megkapása [db]

Tárgyak:

**machete**
**colt45**
**machinegun**
**rifle**
**bazooka**
**colt45ammo**
**machinegunammo**
**rifleammo**
**bazookaammo**
**backpack**
**grenade**
**landmine**

## Tropico

A [CTRL] billentyű lenyomása közben beírhatod a kódokat:

**pesos**
Kapsz 20.000 pesót
**contento**
10-zel növeli a boldogságot
**rapido**
Gyors építés

## Oni

Néhány újabban ismertté vált kóddal kiegészültek az ONI cheat kódjai. A kódok használatához a februári számban leírtaknak megfelelően át kell írni a játék könyvtárában lévő "presist.dat" fájlt.

**shapeshifter**
[F8] megnyomására cseréli a karaktert
**liveforever**
Sérthetetlenség
**touchofdeath**
Egy "hit kills"
**canttouchthis**
Nem tudnak kiütni
**fatloot**
Lőszer és életerő
**glassworld**
Törékeny tárgyak
**winlevel**
Szint megnyerése
**loselevel**
Szint elvesztése
**superammo**
Szuper lőszer
**reservoirdogs**
Mesterséges intelligencia növelése
**roughjustice**
Gatling géppuska mód
**chenille**
Erős energia pajzsod lesz
**behemoth**
A karaktered órisá méretű lesz
**fistsoflegend**
Akkorát tudsz ütni, hogy akit eltalálsz messzire repül
**killmequick**
Nagyon erősek lesznek az ellenfelek
**carousel**
Lassan mozog mindenki
**bighead**
Nagy feje lesz mindenkinek
**minime**
Kicsi lesz mindenki
**ederrune**
Életerő újratöltése
**moonshadow**
Láthatatlan leszel
**munitionfrenzy**
Minden lőszer célba talál
**thedayismine**
Fejlesztő mód engedélyezése

A fejlesztő mód:
**[F7]**
Minden elérhető fegyver váltogatása
**[F8]**
Karakter cseréje
**[F9]**
Felvétel indítása
**[F10]**
Felvétel megállítása
**[F11]**
Felvétel visszajátszása
**[Ctrl] + [Shift] + G**
Lassú mozgás bekapcsolása
**[Ctrl] + [Shift] + S**
Textúrák váltása
**[Ctrl] + [Shift] + B**
Az ellenfelek gondolkodása látható
**[Crtl] + [Shift] + [Y]**
"Frame rate" kiírása
**door_ignore_locks = 1**
Minden ajtó kinyitása
**ai2_kill**
Minden közelben lévő mesterséges intelligenciájának a kikapcsolása
**chr_nocollision 1**
Nincs összecsapás
**disabled chr_nocollision 0**
Nincs összecsapás

## Insane

A [Main Menu]-ben, írd be a következő kódok valamelyikét:

**GOKARTZ**
Kis kerekek az autón
**BIGFOOTZ**
Nagy kerekek az autón
**BIGHEADZ**
A vezetőnek nagy feje lesz
**BOXERZ**
A vezetőnek nagy feje és lába lesz
**INEEDMORECARS**
Felszabadul minden autó
**TERRAFORMERS**
Pályakészítés
**INEEDMOREMAPS**
Minden pálya elérhető
**FONEKART**
Titkos szint
**SPEEDRACER**
Gyors verseny

## Desperados: Wanted Dead or Alive

Játék közben nyomd meg a [BAL SHIFT-F11] gombokat, és beírhatod a kódokat.

**timeless**
Megáll az idő
**zeus**
Istenmód
**hollow man**
Sérthetetlenség
**jackal**
Lőszer
**clint**
Az aktuális szint megnyerése
**schneider**
Az aktuális szint befejezése
**show me all**
Minden tárgy és épület látható
**powerman**
Új fegyver
**fidel castro**
Dialógus megnézése
**medic**
Készítők megnézése

## Rune

Hívd elő a konzolt a [~] billentyűvel, és beírhatod a következő kódokat.

**CHEATPLEASE**
Cheat kódok engedélyezése

**GOD**
Istenmód
**GHOST**
Nincs összecsapás
**FLY**
Repülő mód
**WALK**
A "Ghost" és a "Fly" mód kikapcsolása
**SUMMON [ITEM]**
Tárgyak megkapása
**OPEN [MAPNAME]**
Ugrás az adott pályára
**SWITCHCOOPLEVEL [MAPNAME]**
Ugrás a beírt pályára, minden megszerzett tárggyal
**BEHINDVIEW 0**
"First Person" nézet
**PLAYERSONLY**
Minden nem játszó karakter megáll
**KILLPAWNS**
Minden ellenség megölése
**TOGGLEFULLSCREEN**
Teljes képernyős mód ki/bekapcsolása
**PREFERENCES**
Különleges beállítások
**STAT FPS**
"FPS" kiírása

A megszerezhető tárgyak:

**VikingShortSword**
**VikingBroadSword**
**VikingShield**
**VikingShieldCross**
**GoblinAxe**
**GoblinShield**
**DwarfBattleSword**
**DwarfBattleAxe**
**DwarfBattleHammer**
**DwarfWorkSword**
**DwarfWorkHammer**
**DwarfBattleShield**
**RuneOfPower**
**RuneOfPowerRefill**
**RuneOfHealth**
**RuneOfStrength**
**MagicShield**
**DarkShield**
**RustyMace**
**RomanSword**
**SigurdAxe**
**HandAxe**
**Torch**

Térkép nevek:

**intro (bevezető mozi)**
**ragnarvillage (következő mozi)**
**ragnarvillage2**
**sailingship (szintváltás)**
**sinkingship**
**sinkingship2**
**deepunder1odin**
**deepunder1odinbv**
**deepunder3**
**deepunder4**
**hel1**
**hel1a**
**hel1a2**
**hel1b**
**hell2end**
**hel3a**
**hel3b**
**hellift**
**goblin1**
**goblin2**
**trialpit**




**beetlefly (Szintváltás)**
**thorapproach**
**thor1**
**thormap3**
**thormap4a**
**thormap4b**
**thormap5a**
**thormap5b**
**thormap6loki**
**mountain1**
**mountain2**
**dwarftrans**
**dwarf1wwheel**
**dwarfmap2**
**dwarfmap3a**
**dwarfmap3b**
**dwarfmap5a**
**dwarfmap5b**
**dwarfmap6darkdwarf**
**loki1**
**loki1a**
**lokimaze**
**loki2**
**loki3a**
**loki3b**
**villageruin**
**asgard (befejező mozi)**

## Star Trek Voyager: Elite Force

Játék közben nyomd meg a [~] gombot és a konzolba írd be "sv_cheats 1" ezzel engedélyezed a cheat kódok használatát, melyek a következők lehetnek:

**god**
Istenmód
**noclip**
Átjárás a falakon
**give x**
X tárgy megkapása
**undying 999**
Páncél és 999 életerő
**cg_thirdperson 1**
"Third Person" nézet
notarget
Láthatatlan az ellenség
**map x**
x térkép betöltése

Tárgyak:

**Phaser**
**Compression Rifle**
**Scavenger Rifle**
**IMOD**
**Tricorder**
**Health**
**Ammo**
**All**
**Tetryon Disruptor**
**Weapons**
**Stasis Weapon**
**Grenade Launcher**
**Photon Burst**
**Dreadnought Weapon**
**Armor**
**Paladin Weapon**
**Desperado Weapon**
**Klingon Blade**
**Bot welder**
**Bot laser**
**Bot rocket**
**Forge proj**
**Forge psych**
**Parasite**
**Borg weapon**
**Map Names**

Térképek:

**BORG1 - The Rescue**
**BORG2 - Incursion**
**HOLODECK - Tactical Decision**
**VOY1 - Condition**
**VOY2 - Unavoidable Delays**
**VOY3 - Hazard Duty**
**VOY4 - Defense**
**VOY5 - Hazard Ops**
**STASIS1 - Data Retrieval**
**STASIS2 - Deep Echoes**
**STASIS3 - Encounters**
**VOY6 - Renewal**
**VOY7 - Union**
**VOY8 - Departure**
**SCAV1 - The Visit**
**SCAV2 - Dangerous Ground**
**SCAV3 - Conflicting Views**
**SCAV3b - Conflicting Views (pt 2)**
**SCAV4 - Disorder**
**SCAV5 - Infiltration**
**SCAVBOSS - The Hunter**
**VOY9 - Fallout**
**BORG3 - Proving Ground**
**BORG4 - Information**
**BORG5 - Covenant**
**BORG6 - Infestation**
**VOY13 - R and R**
**VOY14 - Visual Confirmation**
**VOY15 - Offense**
**DN1 - The Breach**
**DN2 - Command**
**DN3 - Primary Encounter**
**DN4 - The Skirmish**
**DN5 - Defensive Measures**
**TRAIN - Transit**
**DN6 - Attunement**
**DN8 - Array**
**VOY16 - Invasion**
**VOY17 - Decisions**
**FORGE1 - External Stimuli**
**FORGE2 - Matrix**
**FORGE3 - Onslaught**
**FORGE4 - Visual Magnitude**
**FORGE5 - Dissolution**
**FORGEBOSS - Command Decision**
**VOY20 - Epilogue**

## Carmageddon 2

Minden autó és szint:
Azon a képernyőn, ahol cseréled az autót, vagy a pályát, írd be:
**KEVWOZEAR**
Ha a kódot helyesen írtad be, hallasz egy csengő hangot. Ezután elérsz minden autót, és a cheat kódokkal tuningolni tudod az autód.
Minden autó hálózati módban:
Azon a képernyőn, ahol cseréled az autót, vagy a pályát, írd be: **JOYRIDER**
Ezután a szerveren minden autó választható lesz, de a kliens gépeken nem.

A Cheat kódok

**ICECREAMHOLE**
5 helyreállító bón
**WEHATEMARIO**
Sérülések felnagyítása
**HAMSTERSEX**
Vak sétálók
**CHICKENFODDER**
Ugrálj, ugrálj!
**SEXWITHFISH**
Idő letiltása
**INTHELOFT**
Kábítószer
**RUSSFORMARIO**
Elektromos kisülések
**SUPERHOOPS**
Robbanó gyalogosok
**YUMMYLARD**
Gyors ellenfelek
**YAKATTACK**
Gyors rendőrök
**MRCURSORSCOOL**
Utolsó kör
**SPAMFRITTERS**
Szabad helyreállítás
**SPAMACCIDENTS**
Megdermedt ellenfelek
**NASALSMEAR**
Megdermedt rendőrök
**SMALLUDDERS**
Óriás gyalogosok
**BENFORMARIO**
Csúszós gumik
**BOYSFROMTHEBUSH**
Jól tapadó gumik
**IGLOOFUN**
Forró bot
**SPAMFORREST**
Azonnali kézifék
**INTHEWAR**
Azonnali helyreállítás
**SPOONREASON**
Sérthetetlenség
**BUYOURNEXTGAME**
Ugrás a következő játékra
**RABBITDREAMER**
Hold gravitáció
**SOAPYTITWANKS**
Mega Turbó
**BILLANDBEN**
Akna
**GIVEMELARD**
Bonusz pénz
**BIGBOTTOM**
Összetört karosszéria
**TRAMSARESUPER**
Gyalogos aratás
**ILOVENOBBY**
Gyalogosok látszanak a térképen
**SPAMSPAMSPAMSPAM**
Gyalogosok odaragadnak a földhöz
**NAUGHTYTORTY**
A gyalogosok újból szaporodnak
**KEEPITHAPPINESS**
Gránit keménységű autó
**IHAVESOMESPAM**
Erős gravitáció
**MILKYSMILES**
Idő Bonusz
**FUNNYJAM**
Turbo gyalogosok
**GOOGLEPLEX**
Víz alatti képesség
**ISLANDRULES**
Vulkáni hullák
**SECRETCOWS**
Falmászás

Egy hátborzongató cheat
Azon a képernyőn, ahol cseréled az autót, vagy a pályát, írd be:
**IWANTTOFIDDLE**
Ha a kódot helyesen írtad be, hallasz egy csengő hangot.
Próbáld ki, de a hatása legyen meglepetés

## CIA Operative: Solo Missions

Indítsd el a játékot a "Solomission.exe -console" parancs sorral, így játék közben a [~] gomb megnyomására előhívhatod a konzolt, a cheat kódok beírásához.

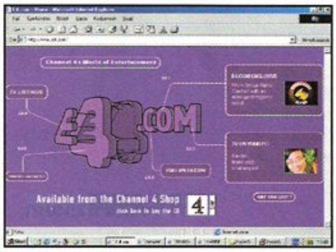
**GOD**
Istenmód
**FLY**
Repülő mód
**NOTARGET**
Az ellenség nem talál el
**NOCLIP**
Átjárás a falakon
**MAP X?**
A [?] helyére beírhatod a szint számát 1-6-ig
**Endgame**
A játék megnyerése
**timescale #**
A játék sebesség beállítása. (a normál sebesség 1)

## Bugdom

**[~] + [F1]**
Szintugrás
**[~] + [F2]**
Azonnali győzelem
**[~] + [F3]**
Teljes életerő
**[~] + [F4]**
Teljes labda idő
**[~] + [F5]**
Teljes inventory

# SzösszeNET

## www.E4.com





Mióta velünk van a net, egyre nehezebb olyan oldalt találni, ami megfelelő elmebetegséggel van megáldva. Ha azt mondom, hogy itt még játszani is lehet a hülyeségekkel, akkor meg igazán valószínűtlen, hogy hinnétek nekem. Pedig az E4.com egy olyan hely, ahol hetente nyomnak fel a készítők új Shockwave-játékokat. Persze ez még nem lenne meglepő, de az, hogy erősen humoros és morbid játékokról van szó, jobb bármilyen webkampánynál. Két kedvencem is van az oldalról, az első a gigantikus nagyító. Ebben a játékban New York felett kell brillíroznunk egy nagyítóval, és minél több embert halálra égetni. Nem humánus, de mindenképp hasizompróbáló (különösen, amikor a benzinszállító tartálykocsit robbantjuk fel). A másik erősen anti-emberbarát játékban a részeg hajléktalanokat kell piacsalival rávenni arra, hogy önként beleugorjanak egy darálóba, ami a szebb utcakép érdekében működik. Van még vagy 10 másik játék a multiplayeres tankháborútól a sztár-rablásig. Mindenki talál az ízlésének megfelelőt és garantálom, hogy betegre nevetitek magatokat.

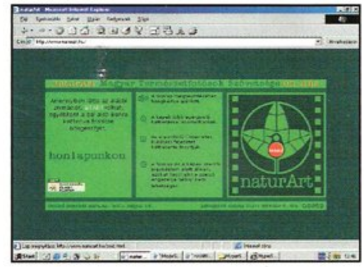
## www.hannibalmovie.com



Amikor kb. 13 évesen volt szerencsém megnézni a Bárányok Hallgatnak c. filmet, hát jó 5 napig nem aludtam. Aztán megnéztem 18 évesen újra, és akkor már kezdtem megérteni a dialógusokat is, amiről az öreg Hannibal beszélt, na akkor attól dobtam egy hátast. Most már tűkön ülök, mert ennek a lapnak a megjelenésekor már nagyon közel lesz a Hannibal bemutatója, és bizony állítólag legalább annyira jó a film, mint Oscar-díjas elődje volt. A filmhez készült oldal, szinte tökéletesen áthozza azt a feszült, sötét hangulatot, amit mindannyian annyira szeretünk végigrettegni. A szokásos stábinformáción és mindenféle íráson kívül, van itt egy apróság, ami kőkeményen próbára tehet mindenkit, aki egy kevés angoltudással rendelkezik. Nyomozhatunk egy Hannibal-lelkületű sorozatgyilkos után, és ha ügyesek vagyunk, az oldal extrákkal jutalmazza az erőfeszítéseinket. Több forrásból kapunk nyomokat, melyeket végigkövetve remélhetőleg eljutunk a célszemélyhez. Az, hogy szép az oldal, az, hogy gyors és könnyen kezelhető, eltörpül a kacifántos nyomozás mellet, amit már harmadik napja nyomok, de még gőzöm sincs, hogy hol bujkál az a kretén. Most épp Mexico Cityben próbálom összeszedni a nyomait. Ajánlom mindenkinek, mert jó nyelvgyakorlás és még jobb kikapcsolódás.



## www.naturart.hu



Akik azért nyávognak, mert szerintük az Internet semmi szépet nem tud mutatni és tulajdonképpen eredendően rossz, azoknak ajánlanám a Magyar Természetfotósok Szövetségének a honlapját, ahol egy kis színvonalat és művészetet töltögethetünk le a gépeinkre. Ajánlatos hangkártyával rendelkezni, mert csak ezzel együtt jön át az oldal hangulata, ami erős nyugtató jelleggel bír és nagyon komoly. Látványban annyira meg van szerkesztve, hogy az első alkalommal, amikor megnéztem, olyan érzés fogott el, amit csak a planetáriumban éreztem eddig. Csendben figyeltem a hangokra és a képekre és egyáltalán baromira élveztem az egészet. 1993-ig megnézhetjük az év természetfotósait és természetesen mindenféle képet letölthetünk. Ha egy fárasztó vagy szerencsétlen nap után dögfáradtan hazaestetek és nincs kedvetek semmihez, viszont van egy gyors Internet-kapcsolatotok, a legjobb kúra ez az oldal.

## www.forma1.hu



Megvallom őszintén nem tudom, hogy ez az oldal mióta van fenn a hálón, azt tudom, hogy kb. egy éve, amikor kerestem, még nem volt magyar F1-es site. Már van, és bár még erősen kialakulóban van, mindenképp dicséretet érdemel a pontosság és a részletesség, amivel a készítők összerakták az oldalt. Minden F1-rajongó talál magának érdekességet és a versenyeket megelőző napokon, tényleg a lehető leggyorsabban változnak az infók. Talán egy magyar nyelvű hírlevél kicsit dobna az oldalon, de mivel még kialakulóban van, nem igazán jártatom a számat, hátha eleve tervbe van véve. Ebből végre egy nagyon komoly F1-portál lehet magyarul! Eddig viszont csak kisebb rajongói oldalakat találtam, így tényleg frissítő jelleggel hatott rám a dolog, már csak azért is, mert pontosak az infók mindenfelől, nem kell három helyről visszaellenőrizni a számokat, képben vannak a készítők, így az igazi F1-rajongók végre diskurálhatnak kedvükre hasonló arcokkal... — magyarul!

## www.hotornot.com



Az idióta kritikai oldalakból van bőven, de az átlagosnál kevesebb az annyira idétlen képeket felvonultató, mint a hotornot. Azok kedvéért, akik még nem voltak ilyen oldalon elmondanám, hogy ide fényképeket küldenek emberkék, melyeket az Internetes társadalomnak kell osztályozni. Ennyi. Első körben nem biztos, hogy annyira felemelő, de ha sikerül user-nevet és jelszót kapnunk az oldalhoz, akkor bizony bőven akad olyan fénykép is az oldalon, amin erősen megroggyanhat a hasizmunk. Külön twist még az oldalban, hogy ez tulajdonképpen társkeresőnek indulna, de aki itt keres társat magának, az vagy nagyon egyedül van, vagy teljesen elvesztette a kapcsolatot a való világgal odakint.




www.banthatracks.com



Csillagok Háborúja. A „sex" és az „ingyen"-szó után a harmadik legtöbbet keresett fogalom a világhálón. Szinte biztos, hogy több millió oldal van, ami kizárólag a „szent trilógiáért" lett alkotva. A legkülönfélébb címek és dolgok vannak a neten Star Wars ügyben, de pontosan ebből kifolyólag az egyik legnehezebb feladat ilyen tartalmú oldalakat böngészni. Ha mondjuk egy meghatározott karakterről szeretnénk képernyőkímélőt letölteni, annyi találatunk lesz, pusztán a nevére, hogy napokig kutatgathatunk, mire párszázra leszűkítjük a találatokat. No de, most már ez mind a múlté! Itt van a Banthatarcks.com, ami egy teljes SW-search engine. Magyarul: egy olyan keresőprogram, ami kizárólag a Csillagok Háborúja témakörben nézegeti a szervereket. Minden van itt ami csak az Interneten megtalálható szigorúan SW-kapcsolattal. Képeslapok, filmek, Windows-témák, ikonok, dolgozatok, cikkek, játékok, szoftver, hardver... minden. És mindegyik Star Wars-os. A kereső az oldalakat egyébként több szempontból is osztályozza, így már a megnyitás előtt látni, hogy érdemes e belemélyedni az aktuális weblapba. Ezen az oldalon, tényleg minden SW-infó keresztül fut, az egyik legjobb a témában, ami a neten található.

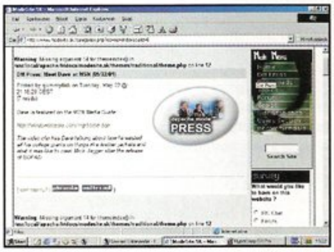


www.hiphop.hu



Az a legjobb a Rapkultúrában, hogy már annyiszor eltemették és annyiszor sikerült erre rácáfolni. Ami lejátszódott már az államokban, ugyanazt a forgatókönyvet kell itt is bejárni ennek a műfajnak, még úgy is, hogy komoly támogatást élvez a fiatalok nagy részétől. A Rap mindig is nehéz helyzetben volt a többi zenével összevetve, mert (pár kivételt kivéve) általában elhajtják a rappereket, mert „nem tudnak énekelni" és az sajnos „nem zene". No, amikor ezeket hallom kicsit felmegy a vérnyomásom és felkeresek olyan oldalakt, mint a hiphop.hu. Ez a site ott van a szeren! Minden megtalálható itt, ami a rapről valaha szólt, ráadásul szépen kialakítva, szigorúan magyar vonatkozásban. Letölthető fájlok dögivel, ismertetők a műfaj összes tartozékáról a tánctól kezdve a falfirkáig, és ami a legjobb: egy teljes lista az összes jegyzett magyar zenekarról, ami valaha próbált vagy próbál ilyen muzsikát nyomni. Itt a legnagyobbaktól egészen a kétszámos (összesen) előadóig mindenki fel van sorolva. Le a kalappal, illetve a sapkával! Az elhivatottság valahol azt jelenti számomra, amit ez az oldal mutat.

www.modesite.sk



Azt nem kell senkinek sem bizonyítgatnom, hogy a Depeche Mode hatását a világ popzenéjére egész zenei stílusok jellemzik, de azt viszonylag kevesen tudják, hogy a remixfogalmát is az elsők között „honosították" a „rohanó divatos" fiúk. Az első remixeket úgy 86-ban készítette a zenekar és nagyon nem sejtették, hogy idővel ez is egy külön zenei ágazat lesz. Ám a jó öreg Depeche-remixek napjainkban már-már csillagászati összegekért szerezhetőek be, persze ez sosem akadályozta meg a rajongókat, abban, hogy kisebb vagyonokat fektessenek ezeknek a felkutatásába. Mióta megjelent a net, ezek a mixek elvileg könnyen beszerezhetőek, sőt kismillió rajongó is csinál saját átiratot, amit ugyanúgy letölthettek, mint a hivatalos mixeket. Ettől függetlenül nagyon kevés olyan oldal van, ahol rendszerezetten, nagy számú DM-remix található, és letölthető. A Modesite-on több mint 500 (!) különböző koncertfelvétel és érdekesség tölthető le, és tapasztalatból mondom, hogy két hetes „tesztelésem" alatt egy halott linket sem találtam, pedig a fél DM-történelmet letöltöttem már. Mivel rajongói oldalról van szó, így nem csak mp3-ak akadnak dögivel, hanem mindenféle extra nyalánkság, ami csak DM-témában elképzelhető. Az ilyen oldalak hamar lehalnak a letölthető zenék miatt, így siessetek, mert szerintem ketyeg az óra.



www.mellesleg.hu





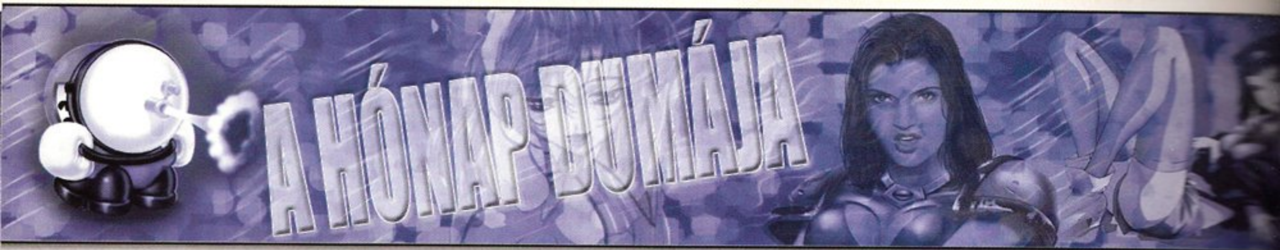
Megvallom őszintén, erről az oldalról azt hittem, hogy nem szól másról, mint női mellekről. Mivel nem én találtam, hanem egy haverom ajánlotta, teljesen elfogultan azt hittem, hogy mindössze egy didimán-oldal lesz a végeredmény, ám szerencsére tévedtem. A portál (ha lehet így hívni) sokkal több irányba ágazik szét, mint egy sima erotikus weblap. Van itt humor szekció és zenileg is kereségelhetünk mindenfelé. Nem is kell sokat írni róla, mert igazából teljesen igény szerint kell böngészni, és mindenki nyugodtan elidőzhet akár órákig is. Szinte biztos, hogy talál érdekes dolgot, persze leginkább a hölgyeket mutogató szekciót ajánlanám, már csak azért is, mert van erotikus 18 éven aluli részleg is, így ha becsületesebb srácok járkálnak erre, és nem akarják maguknak idő előtt feltárni a női test szépségeit, akkor is bőven lesz néznivalójuk.

www.headbone.com/friends/chat/



Merthogy mindig a rinyálás, hogy a gyerekek nem chatelhetnek! Hogy az Internet túl rossz és különben sem lehet cenzúrázni. Hát kérem, a szomszéd folyamatos noszogatásának köszönhetően végre találtam egy olyan chatoldalt, ahol gyerekeknek vannak megfogalmazva a szabályok, gyerekeknek vannak megválasztva a témák... stb. Erről talán nem is írnék többet... gyerekek.

-adam[!]-




Nem valószínű, hogy a kereskedő és szolgáltató szakmán kívül van még egy olyan területe az életnek, ahol naponta annyiféle embertípussal találkozunk össze, akár égen a csillag. Ez alól azért kivételt jelent néhány egyéb foglalkozás, de szerintem a fentebb említett „wörkpléjsz" adja igazán vissza a hangulatát az érzésnek, — Miért is érdemes élni? Az én elgondolásom szerint igen egyszerű a válasz, hogy minél több embernek segíthessünk a szaktudásunkkal. Természetesen mindezt anélkül, hogy lenéznénk vagy a saját tudásunkból fakadó előnnyel, föléjük helyeznénk magunkat. Sosem szabad elfeledni, hogy a számítógépes társadalomban sosem létezik végtelen tudású szakember. Ez két dologból is fakad. Az első, hogy mindannyian voltunk kezdők és nem egérrel a kezünkben születtünk, mindenkinek kellett egy vagy több tanítómester, aki megmutatta az első lépéseket. Aztán a másik, a szerintem legnagyobb igazság, miszerint még az isteni tudású programozó zseninek is tud újat mondani egy középiskolás nebuló. Ez a szakma ugyanis állandóan, a nap minden másodpercében fejlődik, átalakul, új és újabb programok és hardverelemek milliói árasztják el a piacot. Egyetlen ember sem képes naprakészen odaállni az esetlegesen felmerülő problémák elé.

Kereskedőként illik védeni a vásárló nagyközönséget, azonban akadnak olyan kirívó esetek, ahol a legpihentebb aggyal és tudatállapottal megáldott szervizesből is kitörnek a fáradtságra utaló jelek. Itt most véletlenül sem a tudatlanságból fakadó, bugyuta kérdéseket feltevő laikusokról van szó (segíteni kell őket, senki sem tudhat mindent), mint említettem mindenki volt egyszer kezdő. Van azonban néhány annyira égbekiáltóan kirívó eset, ahol a türelem és józanész felett győzedelmeskedni látszik a fáradtságból és a „most már mindegy" érzésből fakadó beletörődés. Következzék hát egy csokor ezekből és az ehhez hasonló történetek gyűjteményéből.

Február.

Egy igazán szép latyakos esős nap. Korgó gyomorral ülünk a nagy semmittevés kellős közepén, mivel a 10 lépésre lévő csemege üzlet éppen leltároz. Mi tagadás, azért szívesen átugranánk Katához egy Rudira (nem kell semmi csúnyára gondolni). Az újévi fáradtság miatt senkinek nincsen kedve még csak megmozdulni sem, ahhoz is fáradtnak érezzük magunkat, hogy elkezdjünk szörfölgetni (a világhálón természetesen). Aztán feltűnik a szemem sarkában valami apró érdekesség. Egy kb. 65-70 év körüli szakadt pasi áll a bolt kirakata előtt, nagy érdeklődéssel kémlelve a kihelyezett cégtáblát és a reklámokat. Már arra gondolok, betér hozzánk a szemerkélő esőről, (ha másért nem is, hát melegedni) de nem, szépen odébbáll. Alig telik bele három perc, látom emberemet amint nagy borvirágos orrát az üveghez lapítja. Próbál betekintést nyerni, vajon mi is történhet odabent. Hátrébblép, szép kövér zsírfoltot hagyva maga után, majd határozott mozdulattal leszakítva a kilincset beront a boltba. Az első döbbentből még fel sem ocsúdunk, mikor kiszakad belőlem a kérdés:

— Tessék, miben segíthetek?

Mintha mi sem történt volna, máris szánkázik rá a kielégítő válasz.

— Egy sört!

Komolyan mondom, ragadós a hülyeség. Még mielőtt útbaigazíthatnánk a jóembert, szinte egyszerre kérdezünk vissza:

— Világosat vagy barnát parancsol?

De ha már az eltévelyedett egyéneknél tartunk, akkor itt van egy újabb példa. Egy példás családapa tér be hozzánk a karácsonyi tumultus előtt, valamikor November végén. Előadja, hogy a gyerekek által eddig nyúzott Pentium I-es gépét szeretné lecserélni egy újabb modellre, természetesen a használt cuccok beszámításával egyetemben. Az általa behozott masinára valóban ráfért egy kicsi upgrade, ugyanis a 8 MB rammal és a 210-es winchesterrel felszerelt cucc talán csak szövegszerkesztgetésre használható (legalábbis a játékok mai igényeit szem előtt tartva). Egy szó, mint száz létrejön a gépátépítés és a régi alkatrészek beszámítása is. Megjelenik az egész család, és mi örömmel adjuk át az új gépet. Bekapcsoljuk, és a szabályszerűen bemutatjuk, hogy működőképes állapotban van, a gyerekek még ki is próbálják minden rendben van-e. Mivel nem vettek operációs rendszer, ezért azt a gépkiadás előtt eltávolítjuk róla. A családfő a távozása előtt még meg is jegyzi, milyen udvarias a kiszolgálás. Alig telik bele másfél óra, máris jön az ilyenkor időszerű telefonhívás. Az előzőekhez képest, egy árnyalatnyival idegesebb hang üvöltözi a kagylóba, miszerint át lett verve és azonnal az illetékes hatósághoz fog fordulni, hacsak ki nem megyünk a fennálló hibát kiküszöbölni. Néhány perces aktív rábeszélés után sikerül a kedves vevőt lenyugtatni és megkérni arra, hogy hozza vissza a gépet, a körülmények ugyanis itt adottak a szakszerű javításhoz. Megérkezés, a gép földre történő ledobása, szitokáradat. De mi a probléma??? — Hát a gép nem csinál semmit, hiába kapcsoljuk be. Meg a billentyűzet sem akar működni, pedig be van dugva. Miután megtörténik a felvilágosítás az operációs rendszer ügyében, valamennyire csillapodnak a felkorbácsolt kedélyek. Megígérjük, hogy a behozott Windows-t ingyen feltelepítjük (tisztázandó a félreértést). A következő részben viszont megkérjük a tisztelt urat, ugyan rakja már össze a gépet és mutassa meg mi a baj a billentyűzettel. Az összerakás rendben is megy, csak a PS2-es keyboard csatlakozója kerül az egér helyére, ergo működni nem fog. És hogy mi itt a poén? Mindezt a háttérben egy öltönyös középkorú úr végignézte, majd a távozáskor óvatosan a kisiető ember mellé lépett és jól hallhatóan a következőt mondta neki. — Jó napot kedves uram. Engedje meg, hogy felajánljam önnek cégünk kitűnő termékeit. Első osztályú, Román gyártmányú hármas ekéket forgalmazunk...

És ha mindezek után még valaki azt gondolná, csupa móka és öröm a mi szakmánk. Középkorú hölgy baktat befelé az ajtón, hóna alatt egy minimum tíz éves mátrixnyomtató pihen. Hozzá kell tenni, hogy az eset a legnagyobb nyári kánikula közben történt. Már a készülék átvételekor éreztük, hogy valami nagyon nem stimmel. Talán az a furcsa szag zavarta az orrunkat, nem is beszélve a nyomtatóból szivárgó zselészerű anyagról. Nincs mit tenni, ha elvállaltuk, meg kell javítani. Kisorsoltuk, kinek jut a szerencsés feladat, majd rázártuk a halálraítéltre a szerviz ajtaját, mivel a szag ekkorra már elviselhetetlenné vált. Nos a szétszedés után (ehhez igénybe vettünk egy vegyvédelmi gumikesztyűt is) a következő látvány tárult a szemünk elé. A hibát nem más okozta, mint egy hüvelykujjnyi egér, amely a fej tolómotorja és az elektronika között szenderült jobb létre. Ettől még ugyan a printer működött, csak az időközben megjelenő nyüvek és csontkukacok okoztak némi fennakadást. Utóbbiak félig elfogyasztották az egeret, majd újabb táplálékra leltek a nyomtató elektronikáját tartalmazó panel képében. Sajnos szegény ezt már nem bírta el, igaz csak néhány forrasztás és összekötés sérült meg. Minket viszont mindenért kárpótolt a kriptaszag és a cseppfolyós egér kitakarítása a gép belsejéből. Nem kitolásból, de az egeret egy zacskóba csomagolva mellékeltük a hölgynek, mint a hiba okáért felelős „alkatrészt".

Mi van akkor, ha mindig bedöglik egy és ugyanazon alkatrész? Főleg akkor mi van, ha ez az alkatrész nem más, mint egy egyszerű billentyűzet.

— Hello. Megint itt vagyok ezzel a vacakkal. Nem elég, hogy nem reagál a püfölésre sem, de még a feliratok is lekoptak róla.

Na itt tényleg valami nagy baj lehet. Alig két hete cseréltük ki nekik és megint kipurcant. És valóban, szinte az összes betű lekopott róla. Ez hihetetlen.

— Árulja el, mi történt ezzel a vacakkal? Az még rendben van, hogy nem működik, de hogyan tudta levakarni róla a betűket. Nekünk ez tíz év alatt sem sikerülne.

— Hát én nem csináltam vele semmi különöset. Ugyanúgy használtuk, mint a másik régebbi darabot. Nagyon vigyáztunk rá, mindig le van takarva, ha nem használjuk. Igaz néha így is beporolódik, de akkor nagyon szépen le szoktuk takarítani a súrolókefével, meg egy kis narancsos súrolóporral. Azért arra ügyelünk, hogy ne folyjon túl sok víz bele. Az biztos ártana neki (NO COMMENT) ☹.

Máskor, egy elég zűrös nap végén már éppen a záráshoz készülődünk, amikor belép az ajtón egy 16-17 év körüli fiatal srác. Legalább négy dioptriás szemüvege mögött elég nehéz eldönteni vajon éppen melyikünkre is néz. Szegénynél már csak azért is lehet valami gond, mert akkora csókólomot köszönt, majd leestünk a pult mögé. Meg aztán még ott van az is, hogy a potom harminckét fok ellenére is térdig érő fekete posztókabát volt rajta.

— Tessék mondani, mennyibe kerül egy darab kis lemez (floppy)?

— 100 Ft, plusz ÁFA, de olcsóbban kijössz, ha megveszel egy dobozzal 860 Ft-ért.

— Nekem csak egy darab kellene, ha lehetséges.

— Rendben, egy darab kis floppy.

— szépen megkérdezzük óhajt-e számlát a kedves vevő, majd elkezdjük kiállítani a nevére az egészet. Már éppen végzett a nyomtató és a fizetésen volna a sor, amikor jön egy gyors és minden bizonnyal célszerű kérdés.

— Megkérdezhetném, hogy van rajta valamilyen játék?

— Nem, sajnos nincsen. Ez csak egy üres kislemez. A játékokat manapság már CD-ken adják ki.

— Tényleg nincsen? — kérdezi síri hangon. — Akkor sajnálom, de nem kérem. Majd azon nyomban kisiet a boltból, én pedig nekifoghatok megírni a mínuszos számlát. Így az egész mizéria többe került az egész lemez áránál.

Végül pedig mit tegyen az ember amúgy is pihentagyú kollégája, a legnagyobb karácsonyi hajtás közepette? Az egyik kezével éppen számlát ír, miközben megpróbál egy vevőt is kiszolgálni és az éppen aktuális Internet szerződés megkötését is szeretné lebonyolítani, mindezt egyszerre és úgy, hogy nikotinéhsége már fél órával ezelőtt is himalájai méreteket öltött. Aztán varázsszóra megszólal a telefon. Megszólal és nem is hallgat el. Senki nem hajlandó felvenni, kénytelen tehát az, aki a legközelebb van hozzá. Szerződéskötés félbehagy, vevőtől elnézést kér, számlaírását félretesz, telefont felvesz. A kagylóban síri csönd, majd egy szuszogás és le is teszik. Mindez még kétszer történik meg egymás után, mire az agyvíz eléri a forráspontot, hogy a negyedik telefoncsörgéskor már majdnem kibuggyan a fülön keresztül.

— Tessék számítógépes szaküzlet, miben segíthetek?

— Jó napot, Kovács vagyok, Kovács Béla. — mit is mondhatna erre egy humoránál lévő fáradt ember?

— Én meg Bond, James Bond.

Nyugalom Laci, veled vagyunk...

-Unel-

# ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

## ZENITH

- Intel Pentium III processzoral
- ABIT BX133 RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 256MB SDRAM
- 40GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, de még elérhető árfekvésű alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BX133 RAID alaplapot, 256MB memóriát, 40GB-os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot, DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele. Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk:
Az elsőben Intel Pentium III 850MHz-es processzor és egy kiváló videókártya a GeForce2 MX, a másikban Intel Pentium III 1000MHz-es processzor és a világ egyik leggyorsabb TV ki- és bemenetes videókártyája az ATI Radeon található.
Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!

- Intel Pentium III 850MHz
- GeForce2 MX 32MB TV-OUT

**189.900 Ft**

- Intel Pentium III 1000MHz
- ATI Radeon 64MB TV-OUT

**239.900 Ft**

## XPLORER

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Ultra DMA100
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90 beépített
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ACOMP XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 733 vagy Intel Pentium III 850MHz-es processzorral. A 128MB memória és a 40GB-os merevlemez minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az egyik leggyorsabb videókártyát és DVD meghajtót építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program maximális teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

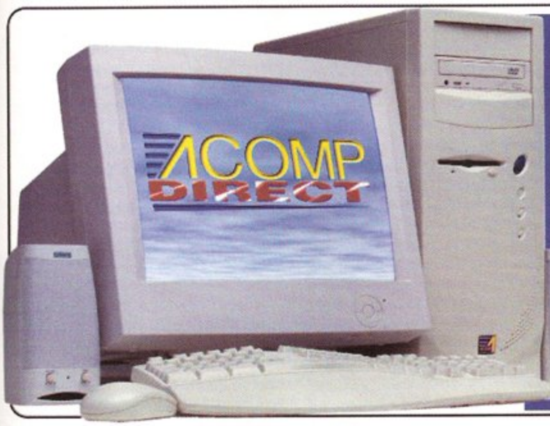
- Intel Celeron 733MHz
- Riva TNT2 Pro 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó

**114.900 Ft**

- Intel Pentium III 850MHz
- GeForce2 MX 32MB
- 40GB merevlemez
- 12x DVD meghajtó

**159.900 Ft**

## BASE




A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 128MB memóriája és 18GB-os merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzorral
- 18GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 633MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 8MB
- 64MB SDRAM

**89.900 Ft**

- Intel Celeron 700MHz
- Riva TNT 2 Vanta VGA 16MB
- 128MB SDRAM

**104.900 Ft**

## WEBBOY



GERICOM
mobile world

- Intel Pentium III vagy Celeron
- 3.5"floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2, USB csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Celeron 733MHz
- 64MB SDRAM
- 10GB merevlemez
- 24x CD-ROM

**349.900 Ft**

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 850MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 24x CDROM

**399.900 Ft**

- 14.1" XGA-TFT
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 8x DVD ROM

**459.900 Ft**

**AKCIÓ - SEGA DREAMCAST JÁTÉKGÉP 37.992FT + ÁFA !!! - AKCIÓ**

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

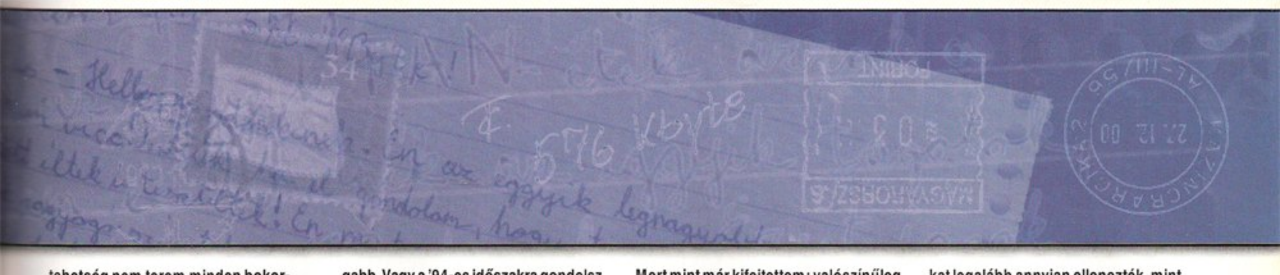
# Csevegő

Az adrenalin szintem kicsit magasabb az átlagosnál. A kezemen a fehéren csillogó izzadságcseppek csörgedeznek, a kicsit megviselt kezemen, lefelé.
Az újbegyeken összegyűlik és úgy állott, mintha arra várna, hogy jön érte valaki. Úgy állott, mint egy függeszkedő tornász, vagy valami majomember. S hirtelen lecsöppen, ugyancsak úgy, mint egy tornász (akkor, ha kevés önbizalom kapszulát vett be, vagy keveset kent abból a sz*rból a kezére). Lassan nyúlok, csak kimért mozdulatokat teszek, nehogy feltűnjön valakinek is. Elfordítom a kis kallantyút és kiveszem a szürke, már-már unalmas, egyhangú borítékot.
Szép folyamatosan lépek (jobb lábat a bal után), addig, mígnem beérek ledobok mindent. Már nem vagyok kimért, sőt - kapkodok. A boríték (mely ugyebár unalmas) egy színekben pompázó gyönyörűséget kapok ki, persze a lehető legnagyobb vigyázattal, s megkezdődik a ................
... Csevegő. Mely kicsit ugyan rendhagyó lesz ebben a hónapban, de legalább lesz. Ugyanis — mint arról talán értesültetek a bevezetőben — a lap belső változásokon próbál keresztül menni, azaz a januári designváltást követve, remélhetőleg május nem csak az aranyat érő esőjéről fog elhíresülni, hanem arról is, hogy az 576 KByte izgalmasabb és tartalmasabb lett, mint valaha. Legalábbis ez volt a cél azon a kis megbeszélésen, amit heveny 3 hete tartottunk itt, a szerkesztőségben. A szerkesztőségben, ami már annyi mindent megért. Nem is tagadom, hogy nem kis izgalommal vártam azt a péntek délutánt, amire össze is lett

> **„Az adott százalék nem egy átlagolt értéke a grafikának és játszhatóságnak, hanem egy összértékelése a játéknak!”**

toborozva a gárda apraja-nagyja. Pont azért, mert volt idő, mikor még én is úgy vártam a KByte-ot rejtő borítékot, mint a fentebb elkezdett levélrészlet írója, és én is úgy tudtam beleélni magam az újság olvasásába, mint még semmibe. Drága jó édesanyám be is szólt elég rendesen, hogy mi lenne, ha a tanulással foglalkoznék a helyett, hogy éppen fejből memorizáltam egy, ma már muzeálisnak mondható példányt, vagy rendezgettem az akkor közel 5 éves archívumomat. Hangulat. Egy szó, melyet GyZ cimborám szerint nem szabadna leírni. Pedliglen nem tudom megállni, hogy ne tegyem meg, mert ez volt az a megfoghatatlan, csodálatos érzés, ami akkor járt át, amikor lapozgattam egy régebbi számot. És teljességgel felfoghatatlan volt az az imádat, amivel én bírtam lenni az 576 KByte iránt. Aztán fordult a kocka, mert jó ideje már a másik oldaláról szemlélem a dolgokat, és tanulgatom azt, hogyan is kell, illetőlegesen, hogyan is lehet újságot készíteni.
Ma. Magyarországon. Két szó, mely igen fontos és meghatározó. Nem védőbeszédre készülök, mielőtt megijednétek, és nem is szándékozok szentbeszédet sem tartani, de igencsak elmerengtem, amikor azon a bizonyos pénteki napon arról volt szó, hogyan lehetne a KByte-ot előremozdítani. Mert ahol most tart, az nem olyan, mint régen volt.
És a levelekből is ez szűrődött ki - egyhangúlag. Úgyhogy amíg a srácok azon dolgoznak, hogy minél jobb legyen, gyorsan megválaszolom itt a felmerült problémaköröket...
És miért írom ezt le? Őszintém megmondom: fogalmam sincsen. Talán egy kis unalomű̋ző neked (Ugye milyen kedves vagyok?). Úgyis tudom, hogy nem csinálsz semmit, nincs semmi dolgod, persze a levélíráson kívül a Csevibe.
Szépen is néznénk ki, ha csupán ennyi lenne egy főszerkesztő feladata. Tudod ez a titulus nem csak a pozíció nevét és mellé járó anyagi juttatásokat jelenti, hanem azt a felelősségteljes munkát is, hogy amit kiadsz a kezedből, azt több tízezren olvassák. De konkretizálom Neked, hogy mit is kell csinálnia egy főszerkesztőnek:
1., Alapvetően ugye, amikor beérkezik egy új játék a szerkesztőségbe, az ő feladata tudni róla, hogy egyáltalán itt van, és egyáltalán az mekkora horderőt képvisel. A mai PC-s játékfelhozatalt elnézve néha bizony igen nagy gondban is van az ember, hogy az éppen aktuális játékcsoda az aznap érkezett 15 másik társa között mennyire vész el, vagy mennyire adódhat át az enyészetnek.
2., És bizony a vizuális teszt ezen sokat tud segíteni, azaz első szűrőként a főszerkesztő szeme lesz az, ami osztályozza az anyagot, melyet ezután a játéktesztelő karmaiba ad. Megfelelőt a megfelelő helyre karakterszám, és határidő megjelölésével.
3., Minden egyes éppen készülő számnak van egy úgynevezett előretervezett tartalma, amit egy speciális A/4-es lapon vezetünk, hogy melyik oldalon milyen cikk szerepel — ezt hívjuk kilövésnek. Szóval a kilövés összeszerkesztése is komoly odafigyelést igényel, hiszen egyrészt a játékok megfelelő mértékben való elosztása, és rendeződése sem mindegy!
4., Erre rákontráz az a vicces helyzet, amikor kábé a nyomdába adás előtt 1 héttel megérkezik egy olyan anyag, mint pl.: a Black & White, és akkor a tesztelő kolléga meg mehet haza, és viharos sebességgel nekiülhet játszani 3 nap és 3 éjjelen keresztül, hogy valami érdemlegeset kiizzadjon a játékról.
5., Persze akadnak még bőven főszerkesztői feladatok, melyek szintén az újsághoz kötődnek: kapcsolatot tartani azokkal, akik a munkát adják nekünk, vagyis a cégekkel. Ahhoz, hogy legyen valami a címlapon és ne csak egy fehér folt, tenni kell ám valamit! Mégpedig meg kell szerezni a képet attól a cégtől, aki egyrészt foglalkozik velünk, másrészt minket is érdekel. Rengeteg ötlet dőlt már dugába azért, mert egy játék fejlesztő cége nem tudott értelmes anyagot biztosítani számunkra. És ilyenkor legtöbbször szegény Balázs szívja a fogát, hogy mit is rakjon az oldal paginájút szolgáló illusztrációs csíkba.
6., Nem is beszélve a nyomda és terjesztőkkel történő élményszámba menő telefonálgatásokról, melyek közül inkább csak az utóbbi a húzós, hiszen terjesztésünk nem áll éppen a helyzet legmagasabb fokán. Bár én aztán végképp nem értek hozzá, de nem tudom elképzelni, hogy Debrecen fő terén az újságárus miért 2 db 576-ot kap havonta, amit szorgalmasan el is ad, míg Budapest egy eldugott utcájában 24-et, amiből ő is elad szorgalmasan, de ugyancsak kettőt... Szóval ennek normalizálása sem éppen gyerekjáték, mert ha túlzottan belenyúlunk, akkor félő, hogy felborítunk valamiféle olyan egyensúlyt, amit a lapterjesztők találtak ki, és én csak értetlenül nézek elébe... Addig meg csak noszogatni lehet őket.
7., Meg aztán biztos van egy csomó más dolga is, hiszen a János sem ér rá soha, ha kérdezek tőle valamit, és zilált ábrázatából ítélve annyira könnyed mégsem lehet ez a meló...
Talán a Hónap Dumája tiszteletére. Már korábban leírtam mi a fő problémám (a hátulja a lapnak, azaz a következő szám bemutatását szolgáló kis intermezzo. Most már nincs vele problem).
Hát ha éppen nem keverjük össze két játéknak a képét, meg a szövegét, illetve nem ugyanazt a szöveget rakjuk be egy más játékhoz, akkor mondhatni tényleg azt a célt szolgálja, amiért kitaláltuk... ☺
Csak egy kis ötletem lenne. Tehát: Szuper ez GLOBAL 100, meg minden, de mi lenne, ha egy 576 listát állítanátok fel. A ti véleményetekre is kíváncsi vagyok, de esetleg, ha összejönne csinálhatnátok egy felmérést is.
Kicsit problémás lenne itt kezelni a szavazatokat ahhoz, hogy ebből rendszeres olvasói visszajelzéses toplista legyen, de mondjuk év vége felé meg lehet ejteni egy afféle éves visszatekintő szavazást.
A saját lista meg megint csak problémás lenne, mert minden egyes cikkíró más sorrended állítana fel, s azt kommentül összegezni?! Hááát. Ember legyen a talpán... Az meg amúgy sem érdekel senkit sem, hogy mi a GyZ kedvenc játéka...☺
Ezután a mélyreható kifejtés után, melyet egy komoly agytevékenység előzött meg egy kérdés is jön: Mi történt a kis hableánnyal (remélem nem veszi sértésnek), azaz Uriellel?
Volcz Zoltán
Él és virul valahol ott Cegléd környékén, ahol dolgozik. Talán emiatt nem is tesztel mostanában annyit, mint rég, hisz van neki munkája bőven. Meg aztán úgy igazán a fogára való anyag sem érkezett hozzá.
Itt valószínűleg galád módon kicsöngettek, mert a levélnek vége szakadt. De szia Zoli, Neked is. Evezzünk hát mi is tovább a második levélre!

Üdv néked, nagybecsű Főszerkesztő!
Két hónapja újra veszem a lapot, előtte volt egy 5 hónapos szünet. Nagyon jó a lap, bár a papír lehetne kicsit strapabíróbb, de ezt már sokan leírták.
Ja, jött még pár ilyen levél is ebben a hónapban, mely utalt arra, hogy a szakítópróbát nem igazán állta ki az újság, és egy viseltesebb iskolatáskába bunkolózva sem kötnétek rá nyugodt szívvel életbiztosítást, de dolgozunk már az ügyön.
Hmm. Ez az erotik gém kicsit durva, nem? Persze nem magamra gondolok, nekem kifejezetten tetszett, de emlékezz, amikor úgy 94 tájékán Martin azokat a „csúnya” csajokat betette a Manga Mániába... Elég nagy felfordulás volt. Remélem, hogy most nem lesz. De lesz. :) Pistike apukája meglátja, és legyaláz titeket Pistike meg megveszi a másik lapot, mert ez egy fertő. No mind1.
Nem lesz ebből semmi gáz kérem.
A János épp most jött a Gyorskocsi utcából és mondta, hogy mégsem volt szüksége a fogkeféjére... A világ fokozatosan változik az idő haladtával, és míg a hatvanas években egy kivillanó boka is fel tudta ingerelni a férfiakat, addig ma már a push up melltartók és falat tangák dívnak. Meg aztán, ez egy kiadott játék, amit mi csak jóhiszeműen bemutattunk, hogy ilyen is van, és azt hiszem a cikk hangvétele is erősen visszafogottra sikeredett ahhoz, hogy bárki megrökönyödhessen.
A cikkek jók, bár a nevekkel még gondban vagyok, ki ez a von der bőze?
A hónap másik kérdés favoritja. Nos akkor egy kis rávezetés következik: tavaly október tájékán debütált nálunk egy igen lelkes és tehetséges fiatalember, ki monogramját felhasználva GyZ néven kezdett publikálni. A fogadtatás minden várakozást felülmúlt, a Baldur's Gate II cikkében tett említései a mai napra már nyugodt szívvel állíthatom: szállóigévé váltak. Hiába, igazi



**tehetség nem terem minden bokorban. Ezen a pozitív visszajelzésen a János felbátorodva elkezdte viharos vehemenciával pumpálni a stuffokat a Zoli felé, aki szépen lassan átvette az újság 50%-ának írását, amit észre is vettetek és annak rendje és módja szerint belázadtatok, hogy mi az, hogy az egész újságot, csak a GyZ írja. Mert, hiába jó a stílusa, meg unikum, de egy idő után már uncsi, ha minden második oldal ugyanazt a hangulatot nyújtja. Azoknak, akik ezt kritizálták, most itt van Von der Bőze. Aki ugyan teljességgel megegyezik GyZ kollégánkkal, de hát mégse lehessen rá azt mondani, hogy a fél lapot a GyZ írja... ☺**

Az értékelő jó, de én odabiggyesztenék még néhány webcímet.

**Itt most arra gondolsz, hogy lehetne egy játékhoz több kapcsolódó link is, nem csak a hivatalos fejlesztőé, vagy kiadóé? Hát elsősorban ez is rajtatok múlik. Ha sokan akarjátok és ezt jelzitek is nekünk, semmi akadálya kettővel több linket elhinteni valahol egy külön boxban.**

A játékból lehetne több sport, bár most tudom, hogy szimulátor-hónap lesz.

**Ahha. Valaki meg pont a rögbitől, meg az ilyenektől kap hasmenést.**

A hónap dumája mindkét részben tetszett, főleg a tied, meg is lepődtem, hogy jobbat írtál a nagy Martinnál.

**Ez azt hiszem igencsak szubjektív, de most biztos dagad a János mája... ☺**

A CS rovatokat valóban el lehetne hanyagolni, ha már állandó rovatot szeretnétek, szerintem legyen olyan amiről még nem tudunk sokat, így az sokakat érdekel. pl. lehetne egy Warcraft előzetes, a srác a warcraft3.hu-ról elég jól csinálja, szerintem akár Ő is megírhatná, bár személyesen nem ismerem, csak a weblapot láttam, ami tetszett.

**Érdekes dolog ez a CS rovat is. Amíg volt, a fél olvasótábor azért anyázott. Most hogy nincs, a másik fél ezért háborodott fel. De örülök, hogy legalább neked jó így ☺ A Warcraft 3 ügyében pedig megkezdtem az egyeztetést, ha bármi összejön, azt gondolom észre fogod venni az előzetesek szekcióinál... ☺**

A hardwer rovat hasznos, segít a vásárlóknak (mind azok vagyunk).

**Pedig, mint mindenről, erről is megoszlanak a vélemények. Komolyan mondom nem tudok kiigazodni rajtatok. Na, mind1. Nekem végül tök egál. Ha már 1 embernek tudtunk vele segíteni, szerintem megérte!**

A lappal kapcsolatos problémáim: Sok a helyesírási hiba pl.: a mostani számban: „muszáLY", „másztyer", ilyet azért ne!

**Hmmm. Ha ez nem poénból maradt benn, akkor azért terribly sorry, de mivel egyelőre nem vagyunk gépek, át-át siklik az ember szeme egy-egy hibán. Mert ugye a megírt cikkeket meg át is kell olvasni valakinek, ha már a cikkíróink nem tudnak helyesen írni... ☺**

A papír túl vékony.

**Mihez képest? Soha nem volt vastagabb. Vagy a '94-es időszakra gondolsz, amikor szinte kartonlapból volt az újság?**

Kevés a reklám.

**Hát ez még embernek nem okozott problémát soha. De ezt most frankón nem vágom! Mire kell Neked pont a reklám az 576 KByte-ban? Nem játéktesztеket akarsz olvasni nálunk?**

Kevés a sportjáték (beszélj a fejlesztőkkel).

**Viszont ami kevéske van, elég magas színvonalat képvisel (tisztelet ugye a kivételnek).**

Nem jelent meg a Warcraft 3.
Üdv: Kokas

**Hát az bizony nem. És még egy ideig meg sem fog. De emiatt nem érdemes álmatlanul forgolódni az ágyadban, mert egyszer úgyis meg fog, és akkor aztán jaj lesz minden stratégia mániásnak. Álmatlan éjszakák rulez☺**

Dear Szjvc
LÁTÁ már a falon pókot?

**Na ez volt az a mondat, amitől dobtam egy hátast! Aki látta az Airplane, vagy az Airplane 2 című filmet és vevő az általa nyújtott, hogy úgy mondjam kissé debil humorra, az valószínűleg ugyanígy értékelni fogja, mint én tettem. Joey... ☺**

Némi kritika: 1. Az újság lehetne színesebb (öregek, vakok, színtévesztők úgysem olvassák a lapot, nem rád gondoltam „öregek").

**Itt most konkrétan mire tetszik gondolni? Nem vágom valahogy: mit akarsz a színekkel? A fehér háttérre gondolsz esetleg? Vagy Te fekete-fehér újságot kaptál? Mert ha a hátteret cseszteted, akkor elmondom: ez a design lényege, hogy fent van a szín, meg a pompa, lent meg a szöveg. Ha meg ez utóbbi, küldd vissza és kicseréljük ☺**

2. Poszter no az most király, csak azt az ótvar zombisat kellet volna kihagyni.

**Pediglen valaki pont arra az ótvaros zombira gerjedt... De hát ezért van egyszerre két oldala egy poszternek, hogy ha az egyik esetlegesen nem jönne be, még mindig ott a másik.**

Dicséret: Én 99/12-óta veszem a lapot és nállam nagyon bejött. Most számtek óránk van, a WORD-öt vesszük tök uncsi.

**És akkor ez most miért dicséret? Mindjárt továbbítom a leveled a Microsoftnak...**

Ui: Te figyelemmel követed a konkurencia írásait?

**Ha éppen küld a konkurencia tiszteletpéldányt, mint ahogyan mi is küldünk minden hónapban nekik, akkor bele-bele szoktunk lapozgatni néha.**

Most zárom soraimat BrvSz. (Bimbó Róbert vagyok Szentesről) Ja és tudod, hogy a neved copyright (JVC gyk: ez egy japán cég)

**Microsoft-os levéltovábbítás visszavonva. Viszont akkor Te meg nem szólsz a JVC-nek! Áll az alku?**

Helló SZJvC.
Miért:
— nem írt cikket (a hardver rovaton kívül) Uriel?

**Mert mint már kifejtettem: valószínűleg nem ért rá.**

— használ álnevet Gy.Z.?

**Saját bevallása szerint aki szereti az ő stílusát, az így is fel ismeri, és csak még izgalmasabbá teszi, hogy kifejezetten a játékokhoz kapcsolódó neve szerepel egy-egy cikke alatt. Amúgy meg már feljebb ezt is kifejtettem...**

— nincsenek pucér nők az 576-ban?

**Mint már feljebb kifejtettem... Hmmm. Izé. Télleg. Miért is nincsenek pucér nők az 576-ban? Mindjárt megyek és beszélek is Jánossal. 576 Gyönyör. Hogy hangzik? Á, nem. Viccet félretéve: azért, mert olvasótáborunkban bizony előferdülhetnek olyan életkorúak is, kik ezen látványra hivatalból még nem jogosultak.**

Javaslat: a poszter oldalait ne számoljátok mer hülyén néz ki amikor kiveszem az újságból és a számozás szerint 4 oldal hiányzik!
Pá! Üdv. General

**kat legalább annyian ellenezték, mint támogatták.**

Az újság tartalma egyébként jó és összefogott nekem a dizájn is tetszik jók az új cikkírók (meg te is) az értékelő doboz király. A márciusi-áprilisi számban (javíts ki, ha tévedek) egy barom jól le osztott, de ez téged ne aggasszon :))))))))))! Próbálja meg azt csinálni amit az 576 stáb vagy csak a felét rogton kilógna a bele az tuti.
2. A hónap dumája rovat nagyon jó ötlet! GyZ-nek a múltkori balatoni cikke nagyon tetszett.
u.i léci tegyél be a csevibe tök jó lenne
Sok sikert!!! Discoveri

**A dicséretet alapvetően Zolee bátyó érdemli, aki anno ezt '94 tájékán elindította. Meg én, amikor mostanában szóltam a Jánosnak, hogy kéne újra. Ja, nem mondtam még, hogy amellett, hogy zseniális cikkíró vagyok, még szerény is? De mielőtt még itt belebonyolódunk a dolgokba jobban, azért ugyan nézd**

## „Egy valami hiányzik belőle: Az 576 Feeling..."

**Mert pár éles eszű, sas szemű olvasónk rögtön kiszúrná, hogy egyik hónapról a másikra 4 oldallal lett kevesebb az oldalszám...**

SZIA SZJVC!
Az 576-nak olyan '94 óta olvasója vagyok. Néha megvettem más újságot is, de az 576-nak mindig hűséges olvasója voltam.

**Értem. De én nem a mikulás vagyok. Tőlem nem kapsz virgácsot ha rossz voltál, sem szaloncukrot, ha jó. Persze azért jólesik, amit mondasz ☺**

A véleményem az újságról:
1. szerintem ez a fűzött formátum sokkal jobb mint a ragasztott, mert a ragasztottból előfordult hogy kiestek a lapok főleg amikor a wc-n kifordítva olvastam vagy a (kádban).

**Viszont szerintem meg sokkal méltóságteljesebb volt úgy, hogy volt neki egy elegáns kis ragasztott gerince. Mind1. A poszter ezt az áldozatot követelte. Így most már akár az is szerepelhetne a címlapon, hogy WC és kád kompatíbilis ☺**

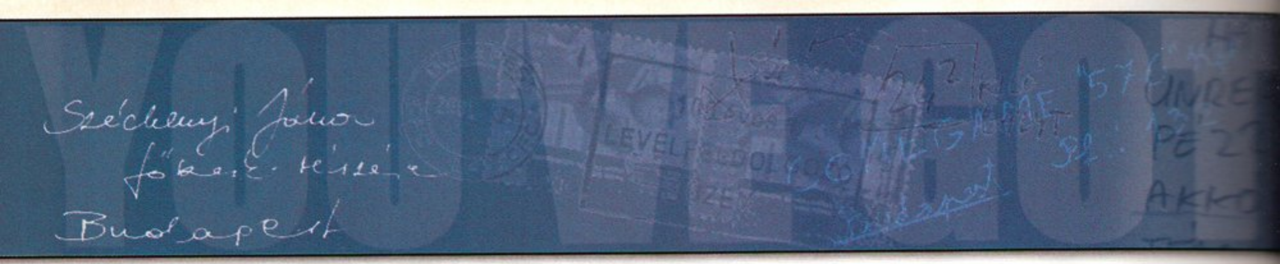
A poszter király de egyszer beletehetnétek egy counter strike-os posztert is (a counter strike rovatnak vége???)!

**A Counter Strike poszter, mint minden más poszter azon múlik, hogy van-e hozzá megfelelő anyag? Olyan artwork — azaz nagyfelbontású kép, ami nyomdai előállításra is alkalmas. Mivel azonban a tördelő gyerek is igen intenzíven zúzza a gémet, hogy úgy ne mondjam szerelmes a Counter Strike-ba, azt hiszem nem rajta múlik, hogy ne legyen CS poszter... A rovat pediglen mindaddig szünetel, míg valami értelmes dolgot nem lehet belőle kihozni, mert tippözön már lement hozzá, és a klán bemutatómár meg, hogy ki is írta a balatoni cikket. Na látjátok. Nem is igaz, hogy minden cikket a GyZ ír! Azt az egyet például egészen biztosan nem ő írta... ☺**

Hola belétek!
Először is nagyon sajnálom, hogy ennyire beteg vagy. Illetve most nem egészen világos, hogy az eredményeid negatívok, és ez Neked pozitív, vagy az eredmények pozitívok, és ez Rád nézve negatív. Merthogy orvosi nyelven a pozitív eredmény Kb. annyit jelent - latinból magyarra fordítva, - hogy: „Na, ennek a főszernek sincs sok hátra." Ezt jó lenne tisztázni, mielőtt elsiratlak. Azért ha a cigi füsttől megrongálódott tüdőd kiveszik, legalább lesz helye az alkoholtól felpuffadt májadnak. Akkor majd átadod a főszeri „nyugodt, kényelmes" életét másnak, de az olvasókért ne aggódj! 1-2 hónapig agyonvágják, köcsögölik, majd a végén, ahogy kell benyalnak neki. Na!! De miket írok én itt!!?? Ilyen csúnya egy szavakat!! Vagy erre te is rá jöttél? Na mindegy. Vagyis nem mindegy, de mindegy. Ezt inkább hagyjuk. Kezdek bele forgolódni. Vagy mi.

**A János amikor még nem tudta, hogy mik lesznek az eredményei, viharos gyorsasággal szokott le a cigarettáról, amit előtte napi fél doboz magasságában el tudott pöfékelni. Aztán amióta tudja, hogy leletei közül csak a HIV teszt lett pozitív, már újra dohányzik... Neki gondolom az volt pozitív, hogy leletei pozitív eredménnyel zárultak számára, ami orvosilag negatív, és neki pozitív, viszont ő szerinte pozitív és negatív. Vagy, mi van? Teljesen megkavarsz. Azt hiszem megfogadom a tanácsod, és:**

Akkor evezzünk!



Először is köszi, hogy a májusi szám a szüli napomon jelent meg (16.-a), de legközelebb légyszi kalkuláld bele a postai terjesztés miatt fellépő idő különbséget is! Már hogy a torta mellé meg is kapjam! :o)))) Köszi előre is!!

**Okvetlen! De a tortából előugró meztelen néniről taktikusan hallgattál. Vajon rajta is volt kifogásolnivalód?**

Akkor evezzünk!

**Na, mi van? Tereljük a szót fiatalember? ☺**

Irogattad itt, hogy az újságot dicsérő emilbácsik hada rongálja a ládádat, és mi már ezt nagyon unjuk. Te!! Most, hogy mondod!! Tényleg feltűnt, és tényleg unalmas. De azért szereted őket, ugye!!? Amúgy is, ha már az ember ír, - már ha ember az állatja, akkor ír az újságról is. Na! Én most nem fogok!! Mellesleg a májusi szám az szerintem olyan,......... (Most esz a penész mi, hogy milyen is a májusi szám??!) Na milyen is lehet?? Mint a többi, amik .......... (Karcolod az arcod ugye?!?) Akkor evezzünk!

**Cseles ember vagy Te. Beizzítod az ember ingerenciáját, aztán meg szépen cserben hagyod. Milyen dolog az, valaki kielégítetlenül hagyni?!**

Voltam az Info 2001 elnevezésű össznépi gyalogtúrán. Vagy min. Vagyis gyalogtúrára készültünk, de mivel 1 pavilonban voltak kiállítók a beígért három helyett, így csak egy kényelmes kis séta lett az egész.

**Hát ezek a hazai kiállítások, általában élmény és vicc számba szoktak menni.** **Élmény, mert látsz pár jó nőt, és vicc, mert semmi mást... Még jó, hogy most jött meg a Martin az E3-ról, és újságolta el, milyen is az, amit úgy hívhatunk, hogy Show. Vagy egyáltalán: kiállítás...**

Tudod, ha az ember - már ha ember az állat - felutazik, egy fél országon keresztül, azért ha valamivel többet nem is, de legalább az ígért dolgot szeretné megkapni. De úgy kell nekem! Minek utazgatok! Maradhatnék a seggemen is, nem hívott oda senki. De ha már ott voltunk szét is néztünk. Apám!! Azok a hostesek!! Na de nem ők voltak a lényegek! (Dehogy nem!)

**Jaja. Nem egyszerű nyálcsorgatást lehet folytatni efféle helyeken. Haverral meg is diskuráltuk, hogy ezeket a nőneműeket valahol tenyészthetik, mert ilyen tökéletes alakkal születni nem lehet ☺**

Volt egy cég, - illetve van most is - akik kicsit használt cuccokkal jöttek. 486-os konfig. 5000-ért, monitorok 12000-től. Nem mondom, akciós ár, de kicsit olyan ócskapiacos hangulatot varázsolt. Aztán volt egy másik, ez történetesen egy újság, akiknek a standján nagy felirat jelezte, hogy: 10 Cd 100 Ft-ért. Persze jó magyar szokás szerint iszonyú sor előttük, mindenki Cd-t akart venni. Gondoltam, mielőtt én is kipróbálom a sorban állás gyönyőreit, felderítem a terepet, és megfogtam egy fickó vállát, akinek arca földöntúli ragyogást árasztott. Persze! Ő már boldog tulajdonosa volt 10 Cd-nek 100 Ft-ért. Mondtam, hogy nézzük már át a Cd-ket, érdemes e sorba állnom. Mit mondjak?! Persze, hogy az aktuális újság mellékletei voltak, a legfrissebb '98 március, vagy május??? Ki is hagytam a sorban állást és el kolbászoltam másfelé. A standtól 5-6 méterre azért már voltak olyan hangok, hogy „Mi a sz*rnak ez nekem?" De mindegy 100Ft-ért sörálátétnek is jók...

**Hát ahogy lököd! Jó magyar szokás, hogy ott vágjuk át a kedves vevőt, ahol tudjuk... Szerinted mi miért nem veszünk részt ilyeneken? Mert nem igazán akaródzik leégetni magunkat a sárga földig azzal, hogy egyáltalán betesszük a lábunkat oda...**

Tényleg! Erről jut eszembe, hogy titeket mintha nem láttalak volna a kiállításon. Pedig terveim közt szerepelt, hogy meg látogatom a standotokat, és kisírok magamnak egy „Sir Lajhár" feliratú ajándék pólót. Ez most nem jött be. Majd talán legközelebb!

**Viszont a díjnyertes pólót azt adtam volna mindenkinek! A múltkoriban bandukolok valahol a Deák tér közelében, amikor is betévedtem egy ilyen plüss vackokkal foglalkozó boltba és átvizuáltam a póló részleget. Hát mit ne mondjak, egynél elkerekedett a szemem, melyen az alábbi felirat állott:**

**http://www.nyazsgem.hu**

**Ebből mit nem értesz?**

Akkor evezzünk!

Most, hogy kérded: Kösz, jól vagyok. Legalábbis jól érzem magam, de mi bajom is lehetne? Kezemben a májusi 576 KByte, olvasni tudok, a képeket felismerem, színvak sem vagyok... És amúgy is! Koromnál fogva nem kell vizsgálatokra járnom. Majd 10 év múlva!? Hol van az még? Azt meg is kell élni, de a következő vércsapolásig maradtam 576-os tisztelettel:

Sőreg István (Sir Lajhár)

**Köszönjük helyzetjelentésedet ebben a hónapban is. Csak így tovább!**

## „A Baldur's Gate II cikkében tett említések a mai napra már nyugodt szívvel állíthatom: szállóigévé váltak"

Szia Sz.JVC!

Már réges régen nem írtam neked, úgyhogy ismét bombázni foglak egy-két észrevétellel.

Directus írusz egyusz nehányusz cikkíróiusz neveüsz álnevusz, vagyusz csakusz újusz vagyonusz azonusz?

**Direktusz, bizonyusz.**

A B&W sorozat jól esne!

**Páráncsod máris téljesült! GyZ öröm-mel vététte béle magát a játék által nyájtott álvezetekbé.**

Tudtad, hogy nekem is kb olyan konfigom volt,mint neked csak már lecseréltem? No. Most művtörit köllönö tanulnom, de mindig csak az a „...",banya művtört. tanár tablófotója jut az eszembe, amitől röhögőgörcsöt lehet kapni. Tuti hogy retusálni kellett, mer rontotta a lófog az összképet. Sebaj. Arra a nagy igazságra jöttem rá, hogy ahová kerülök, ott nincsenek jó nők. Ha meg vannak, akkor nem az enyimek. Ugye érted. Nem, ezzel nem a perverziómat (milyen szavak) akarom kifejezni, egyszerűen ezek a száraz tények.

**Há! Boldog diákévek! Leskelődés a női zuhanyzó kifúrt résén át, lányok pólójának dudorodásának vizslatása, rosszlábú tanár nénitől rosszul levés, dolgozattól parázás, mert nem tanulás, aztán persze ezerrel puskázás. Lógás órákról, ami az év végének közeledtével egyenes arányosságban növekedett... Anyu elől ellenőrző rejtegetés, mert benne szülői értekezletnek dátuma benne levés... Számtechterembe belógás, játszás, lebukás. Iskolaújság kiadás, az betiltatás. Hjaj. Be szép is volt az...**

Node miért is baktatnálak téged ily érdektelen dolgokkal? Azért kedves főszerkesztő úr, mert nincsen semmi kedvem művtörit tanulni. Egyébiránt ha érdekel most a fõlap enyhén jó lett. Az újság már benne van (no nem abban a gyorsvonatban, amely már a kanyarban sípol, és nem is a barnamacik társas életéről van ám itten szó) a ... a... a mittudoménmibe, de abba aztán nyakig. Ez csakis jót jelenthet. Voltak még kérdéseim, de írás közben már megválaszoltam magamnak.pl.: miért mosódik el a festék- azért mert izzad a tenyér, meg miért van 4 lyuk a poszteren...szóval ilyesmik.

Úgyhogy jó munkát, meg ilyesmiket! Adios noches coimbras muchas, Amigomio! FThom

**Köszönjük szépen önképző köröd önmegtárgyaló előadását, és hogy éppen nekünk vezetted le azt, mennyire is unatkozol. Hmmm, de most már azért csak tanultál egy kevéske kis művtörit?**

Hali 576 Kbyte!

Évek óta veszem az újságotokat, lelkes olvasótok vagyok, de eddig még nem írtam nektek. Legfőbb oka az volt, hogy meg voltam elégedve a lappal, még a szerkesztőcsapat-váltáskor is (bár még mindig nem vagytok olyan színvonalon, mint az előző csapat volt, de KÖZELEDTEK). Ami miatt írok:

1. A játékok %-os értékeléséből szinte semmit sem lehet már levonni, kezdi 1re jobban elveszíteni realitását. 1re több a 90% feletti játék, pedig a fele nem érdemelné ki.

**Ez a tesztelő guy-ok faltja. Szerintem az lehet a baj, hogy a nagy lelkesedésben mindenki elfelejti higgadt fejjel értékelni a kapott játékot, és jól telepumpálja a százalékdobozt. Ez ellen én speciel nem tudok mit tenni, de hátha lesz valami foganatja most, hogy már nem először merül fel ez a probléma.**

Anno ha 1 game 90% feletti értékelést kapott (kevés volt), akkor az tényleg király volt és megérte a pénzét, most pedig?!! Szóval The Grinch=Black&White???).

**Miért, volt már olyan, ami most 90 felett volt és nem érte meg a pénzét? Azért ekkorát csak nem bakiztunk már?! A Grincs meg azon kívül, hogy tényleg egy fantasztikus mászkálós program, és mint olyan, kategóriájában messze a legjobb, de nem egyenlő a Black & White-al, mert nem egy a stílusuk! Hiszen hogyan is lehetne összehasonlítani egy autós játékot egy verekedőssel?!**

Az új értékelő könig, de: ha a látvány 6, a játszhatóság 9, a szavatosság 10(?), zene-hang 7, akkor ez kb. 80%os értékelést jelent. Ehelyett 92%!!! Még sorolhatnék legalább 10 ilyen túlértékelést csak a múlt havi számból.

**Ahha. Akkor tisztázzunk valamit. Az adott százalék nem egy átlagolt értéke a grafikának és játszhatóságnak, hanem egy összértékelése a játéknak! Mert gondolj bele: ha egy játék bűn ronda, ám jól kezelhető és fantasztikus a hangulata, akkor az attól még lehet kilencven akárhány százalék. És persze vica versa is. Szóval ezt tessék alapul venni legközelebb.**

2. Tudom, hogy adott idő áll rendelkezésre 1 játék tesztelésére és az ismertető megírására, de miért kell 12 képet betenni az újságba csak a játék legelejéről (Blade Of Darkness). Maximum 5-ös szintű a karakter a képeken, amikor 21-es szintig lehet fejlődni. Sehol egy főellenség. Csak az egyes ill. kettes pályákról vannak gyenge képek, mikor 14-18 jobbnál jobb pálya van. Így az olvasó abban a tudatban van, hogy végig sem nyomtátok a játékot, úgy értékeltétek. Én például ha látom, hogy van egy kép, amint a főellenséggel küzdötök, én is el akarok odáig jutni (és el is jutok).

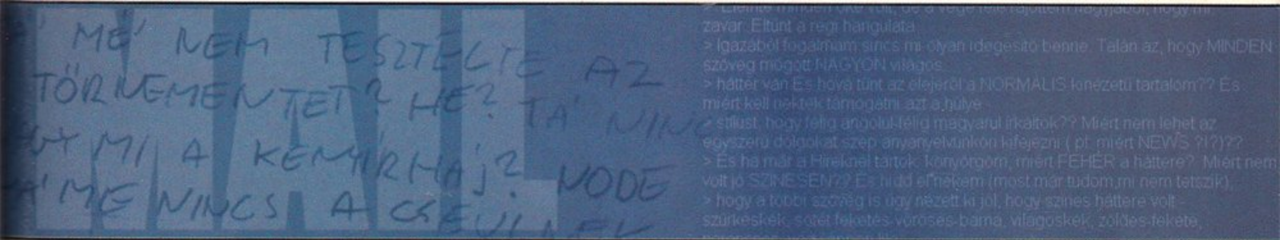
**Szerencsére azért nem nevezhető tendenciának a fenti jelenség! Mely egyébiránt azért fordulhatott elő, mert a játék béta verzióban érkezett csak meg, és bizony a későbbi pályák még hiányoztak belőle. Viszont a kapott példány tökéletesen megfelelt arra, hogy véleményt lehessen róla formálni és írni egy pofás kis tesztet.**

3. Mi volt ez az összefüggő 7(!) oldal reklám az áprilisi számban? Ez azért durva.

**Ööö. Igen. Ezt benéztük. De ebben a hónapban már korrigáltunk. Sorry érte.**

4. A hardWARe rovat nagyon jó és hasznos, lehetne +2 oldal.

**Egyenlőre úgy érezzük, hogy a hardware-es oldal marad 2 oldalon,**




**inkább nem vennénk el a játékok elől még jobban a helyet. Esetleg talán a SzösszeNettel.**
Sok sikert, maradok hű olvasótok.
Sir Gabe (23)
**Danke.**

Szervusz kolléga/rivális!
Gondolom első kérdésed az, hogy: Mi van? De aztán rájössz, hogy valamelyik hülye szórakozik veled, hogy bekerüljön a Csevegőbe. Az egyik fele igaz (vagyis, hogy be akarok kerülni a Csevibe), de a másik fele nem, mert amit mondtam annak van valóság alapja. Tényleg főszerkesztő vagyok egy számnál! Ne! Ne hajítsd szemétbe a levelemet, mert nem egy óriási újság (nem érdekel, hogy ez nem a reklám helye) Gamestar vagy Pc Guru főszerije akar hülyéskedni veled, hanem egy kis „mezei" újságot szerkesztek, aminek a hódító területe kb. négy vagy öt iskola. Ennek az újságnak a neve pedig nem más mint -tadamm- JátékVilág! Ja, hogy ez nem mond semmit? Nem baj, de az a fő, hogy én is át tudom érezni,hogy mennyi gond egy újságot megszerkeszteni. Ezért most beszéljünk, mint főszeri a főszerivel. Az újság kinézete nagyon jó, de em a ruha teszi az újságot. Én most inkább belső dolgokról szeretnék beszélni, mint például a szerkesztők. Mindenkinek megvan a kedvenc témaköre (ha lehet ezt mondani játékoknál) és eszerint kell őket odaadni. Pl. Adam-sport, Uriel-horror stb.
**Ez nagyjából és egészében eddig is így működött...**
Aztán meg kell nézni a cikkírókat is. Urielt sokan szeretik, mert tudja: első a játék, csak utána a vicc, ellenben Gyz-t azért, mert jó viccei vannak. Ezért Te hiába mondod, hogy ez nem vicclap ha valaki mindig viccel. Ez magyarán annyit jelent, hogy nem csípem Gyz-t. Tudom, tudom „Kinek a pap, kinek a papné", de akkor is.
**Bár GyZ-t sok vád is érte már a rengeteg dicséret mellett, de azt, hogy nem a játékról ír, nem lehet rá mondani. Igenis tudni kell a sorok között olvasni, hogy a vicc mögött meglásd a rejtett mondanivalót. Bár igazad van, ez olykor nem mindenkinek jön be. Bár szerencsére azért elég kevesen vagytok ilyenek...**
Aztán például a cikkírók jelleméhez visszatérve Adam-nek nem megy az Internet rovat. Ebben Bagó Peti az ász.
**Hmmm. Simogass még édes. Igen, még... Jajj, nem. Abbahagyom már. Ne bántsd az Ádámot, mert rendes srác. Ő is ugyanúgy vágja a netet, mint én, még ha néha nem is sikerül beletalálnia a közízlésbe. Én sajnos időless betegségben szenvedek, ami meggátolja azt, hogy tovább foglalkozzam a rovattal egyelőre. De hidd el, most sincs avatatlan kezekben!**
Láttam, hogy visszajött Credo aminek nagyon örültem.
**Ő meg biztosan nagyon örült annak, hogy Te örülték neki! Sajnos ő sem nagyon ér rá teszteket fabrikálni, pedig elég jól nyomja a srác!**
Más. Mindenki ír favágózik meg Yodázik pedig az előző főszeri se volt fiatalabb nálad (98' nyara) szóval többet ne tatázzanak! Kérlek tegyél be a Csevibe, vagy ne tegyél be (és akkor biztos betesztelhehe-rossz vicc volt). További eredményes munkát és minden jót kívánok.
Üdv! Szajkó
**Hát ha sokkal nem is, de fiatalabbnak fiatalabb volt a CoVboy.**

Szia Sz.JVC!
Most olvastam el a hónap dumáját az újságban és látom nem nagyon rajongsz a kórházakért. Nekem orvos a faterom és most volt valamilyen továbbképzése, aztán tudod elmegyünk az egyik barátjához, aki szintén orvos, azt megbeszélik az elhangzottakat az előadáson. Képzeled milyen jó! Olyan kb. mintha kirgizül dumálnának, csak hallgatom azt a sok érthetetlen izét és várom, hogy menjünk má'!
**Akkor lenne közös témátok is a Jánossal. Jól kibeszélnétek kirgizéket a hátuk mögött, aztán meg reszketve mennétek hozzájuk kivizsgálásra...**
De azért előnye is van annak, hogy orvos a „zapuci". Nekem legalább nem kell sorban állnom, ha valamilyen bajom van hehe!
**Na puff. Nekem meg nem kell megvennem minden hónapban a KByte-ot. Kijárt jobban?!**
Más. Mellesleg az előző Cseviben, aki írta, hogy kevesebb idegen szavat használjatok annak szerintem teljesen igaza van! Bár engem az is zavar, hogy az angol szavakat magyarul leírjátok (kúl,vebszájt,stb.).
**Mivel ezen szavakat én is szoktam volt használni rögtön reagálnék is Neked egy csöppet. A szóismétlés, mint olyan kicsit cinkes dolog, nyomtatásban is, meg élőszóban is. Mivel a szó elszáll, az írás, meg olvashatatlan, így azért muszáj kicsit választékosan beszélni, és ha már tízezredszerre írod le, hogy website, kezd kicsit eleged lenni belőle. Ekkor jönnek az olyan pihentagyú ötleteid, hogy vebszájt pl. Szóval hidd el, ez nem lámaság, vagy ilyesmi. Persze lehet, hogy perszonálisan a hátadon áll fel a szőr az olyantó, hogy kúl, de szerintem sokkal kifejezőbb és filingesebb, párdon, ezer bocsánat: feelingesebb, mint az, hogy cool.**
A design, amint már egyszer leírtam jó csak ne lenne minden oldal fehér! Ja és még néha lehetne frissíteni a honlapotokat, meg normális dolgokat felrakni rá, mert ne haragudj de szerintem naddon hurka. Na ennyi. Sok sikert és további jó munkát!
Én
**Mivel személyes érintettség lépett fel, asszem' reagálnék akkor rá. Mármint arra, hogy a website-unk hurka. Én szeretem a hurkát... De nem szúrok ki Veled, és elhintek Neked ide valamit: pislogj vissza gyakrabban, mert lassan olyat fogsz ott látni, mint még soha...**

**És akkor kanyarodjunk vissza a 3 oldallal ezelőtt megejtett kis bevezetőmhöz annyiban, hogy egy teljesen rá passzoló irományt helyezzek el a Csevegő méltó lezárásaként. Magunkba roskadtunk. Szépen. Csöndben. De tényleg...**

„Hazafelé baktatok suli után. Talán a nap legunalmasabb percei... Jól ismert házak a környéken semmi zaj, teljesen csendes minden. Erre beleturkálok a motyómba, csak találok valami érdekeset mint például azt a zenesugárzó micsodát a: walkmant. Hmm, természetesen otthon felejtettem mit is csináltam volna mást. Na mind1... Mikor mindennapi szenvedésem vége felé közeledek, (beérek az utcánkba) kíváncsian gondolkodom el vajon az a zöld sapkás pali jól végezte-e a dolgát és bepottyantotta-e azt a hatalmas borítékot a ládánkba. Mikor közelebb érve belepillantok a ládába már érzem egyhónapos szenvedésem véget ért: A ládában egy nagy barna boríték van."
Hella Sz.JVC.! Bocsesz a köszönést ide tartogattam, nehogy elrontsa az összhatást! Mostanában igen nagy érdeklődést mutatok a régebbi 576-ok iránt. Igaz még közel sem mondhatom magam „nagy öregnek" aki már a megalakulásától veszi a lapot, de azért ha körülnézek a polcomon még 94-es újságot is megpillanthatok. Érdekes akkor még csak 7 éves voltam. Hehe. Gyorsan múlik az idő. Szóval az újság tényleg király szívesen olvasom rongyosra mint ahogy a májusival is tettem, de...Valahogy már úgy érzem mintha nem 576-ot olvasnék. Egy valami hiányzik belőle: Az 576 Feeling... Én nagyon bele tudom élni magam a komoly/vicces jelentekbe és emlékszem jó párszor fordult elő hogy jóleső borzongás futott végig rajtam Zolee apó egyik csevegője olvasása közben, vagy görcsökben fetrengtem CoV poénjai miatt... De ez mostanában teljesen megszűnt. Nem a poénokkal van a legnagyobb baj. Nem tudom beleélni magam. Nem elég 576-os az újság. Talán mivel ilyen óriási a csevegő nem tudsz odafigyelni rendesen az összes levélre. Ezek mellett nagyon hiányolom azokat a jópofa képeket a csevegőből, amit még CoV teremtett vagy talán a fehér háttér olyan unalmas. Nem tudom. Ezen valahogy mindenképpen változtatni kellene, mert nagyon hiányzik a régi 576. Te nem érzed ezt? Olvasd el a 96 októberi szám csevegőjét és meglátod hogy beleéli magát Zolee. MÁS: Várjál: számolok... igen 6 azaz 6 oldal reklám van a mostani számban. Egyet árulj el: MIÉRT?
**Hiába fért volna el benne több játékismertető, mint ahogyan, azt Te is írod, a mai materiális világban vannak bizonyos kötelező dolgok, melyek ugyan áldozatokat követelnek, de a mi célunkat szolgálják. De nem gondolom azt, hogy 100 oldalból az a 6 olyan nagy vérveszteség lett volna. Az, hogy egy játékról bővebben olvashass, az mostantól meg fog valósulni, ha tényleg megéri, hiszen a gány játékok hanyagolásával nyertünk egy csomó helyet.**

## *„Nagy lelkesedésben mindenki elfelejti higgadt fejjel értékelni a kapott játékot, és jól telepumpálja a százalékdobozt"*

Ebbe belefért volna 2 komplett játékleírás és még két oldal + reklám! A régi számokban is elég volt ennyi reklám most mér lett több? Idegesítő hogy a hülye Reklámok miatt nem olvashattam többet teszem azt a Father Daleről. Pedig az biztos poén... Na mindegy nem fikázlak titeket mert IGY IS NAGYON JÓ AZ UJSÁG RONGGYÁ VERI AZ ÖSSZES LAPOT CDS VAGY NEM CDS! Kik ezek az új szerkesztők? Nem rosszak csak ismeretlenek: The Observer, Von der Bőze, Dupont Camambert, Hetedik Őrezred, KlesK-Guest from Hell, Baal Enforcer C-Tyu, Steve Hufnagel, Tintás Burnes stb?
**Heh. Bár azt észrevetted, hogy az „újak" stílusa is nagyon jó, mégsem vetted észre, hogy annyira mégsem újak, hisz GyZ áll mögöttük, mind. Amúgy meg ha azért rossz valaki, mert ismeretlen, az már régen rossz.**
Gy.Z mért nem kapott cikket ebben a hónapban? Az ő írásaitól majdnem hátast dobok a röhögéstől. Nagyon jóó!!!! VargaB. Ő is királyul ír és a Desingje is jóóó!!!!!
Kefe, Uriel, Clemi, Bazska SZINTÉN JÓK!!!!!!!! Na kb. ennyit szerettem volna elmondani hella! És sok szerencsét, szerintem próbálj meg megint 576-ot varázsolni az újságból!!!!!! Üdv! Westy
**Ha átlapozod ezt az újságot, akkor el kellett dőlnie annak, hogy vajh' sikerült-e a varázslat? Amit tudtam a magam részéről hozzáadtam, remélem a fontosabb félreértéseket tisztáztuk, a szintén közérdekű kérdéseket megválaszoltuk, lehet megint elkezdeni körmölni a leveleket, hogy legyen itt mit olvasni a jövő hónapban is.**
**Legyetek jók, és vigyázzatok magatokra! Sziasztok!**

*Bagó Péter*
*576kbyte@576.hu*

# JÚLIUSI SZÁMUNKBÓL



## Train Simulator

A döbbenetes élethűséggel megalkotott vonat szimulátorral kapcsolatos információk két újabb adalékkal bővültek: nem csupán masinisztaként lesz lehetőségünk részt venni a játékban, egy ötletes játéktípus révén utasként is létezhetünk majd az életszerűség jegyében modellezett vasútvonalakon. Némi tolakodás a folyosón, körülményeskedés a bőröndökkel — majd pofátlan módon lehet helyet foglalni valami érdekfeszítő nő közvetlen körzetében, sosem lehet tudni. Mi a második info-morzsa, vetődik fel a kérdés. Nos, mint azt házszabályainkat ismerő Olvasóink megfigyelhették: rendszerint olyan stuffokat ismertetünk itt, melyek jövő hónapban esedékesek. Így örömmel számolhatok be: a júliusi vágányra szerelvény érkezik. (Ezt hívják felvállalhatatlan képzavarnak.)



## Gangsters 2

„Just remember: respect is everything!" — hangoztatta a relatív közelmúlt derekán a Grand Theft Auto 2 kommentátora, mely bölcsességnek igen komoly hasznát láthatjuk majd a Gangsters 2-ben is. Az első rész — mint már utaltunk rá — meglehetős összetettsége illetve körülményes kezelhetősége révén nem váltotta be maradéktalanul a kiadó s a fejlesztők reménységeit, ám lelkesedésük — alighanem — töretlen maradt. Ennek eredménye a jövő számban bemutatott maffia-szimulátor legfrissebb epizódja, mely rugalmasabb kezelhetőséggel, letisztult szisztémával, s persze megjelenítés szintjén alkalmazott domináns fejlesztések garmadájával jön. Szintén a jövő hónapban, s mint ilyen: a jövő számban.



## Alone in the Dark 4

Ha egy őskori alapmű újíttatik meg/fel az időközben végbement technikai lehetőségek mintegy: igénybe vételével, akkor azért a becsületes játékosok már hajlandónak mutatkoznak szemöldökemelést produkálni — ám, ha egy olyan volumenű fejlesztés munkálatai érkeznek a finisbe, mint a H.P. Lovecraft legborzongatóbb rémlátomásainak ihletettségére fogant — áldásos módon első — Alone in the Dark folytatása, úgy még a kultúrsznobok (dzsasztlajkmí) sem rejthetik véka alá érdeklődésük igen magas fokát. Az első epizódhoz képest meglehetősen gyengécskére sikeredett második, harmadik folytatás után az alkotók végre hajlandóságot mutatnak visszatérni a mítosz gyökereihez, míg a már hónapok óta dúló reklámkampány egyes komponensei ígérik: ebben csalódni — nem fogunk. De ha mégis?! Áááá, nem fogunk.



## Startopia

Virtuális vidámparkok, állatkertek s szigetek után most alkalmunk nyílik hatalmas, intergalaktikus állomások felemelésére, majd üzemeltetésére is — ezt ígéri a Startopia, mely több tekintetben is szoros párhuzamot mutat a műfaj etalonjaival, ám a merőben újszerű, ezen szempontok szerint még teljesen kihasználatlan terület alighanem újabb etalon gyanús anyagnak szolgál majd otthonául. Rengeteg ember, humanoid s idegen várja, hogy lepakolhassák megfáradt űrszekereiket Minden Galaxisok Legtáposabb Űrkikötőjében, melynek megalkotása a jövő hónap egyik érdekesebb tapasztalásának fogható fel. Már, ha optimista az ember.

# TOPLISTÁK

### Angol eladási lista

1. Cossacks (CDV)
2. Half-Life Generation (Sierra)
3. Champ. Manager 00/01 (Eidos)
4. WWTB a Millionaire (Eidos)
5. Settlers 4 (Ubisoft)

### USA eladási lista

1. Myst III (Ubisoft)
2. The Sims House Party (EA)
3. The Sims (EA)
4. Black & White (EA)
5. The Sims Livin Large (EA)

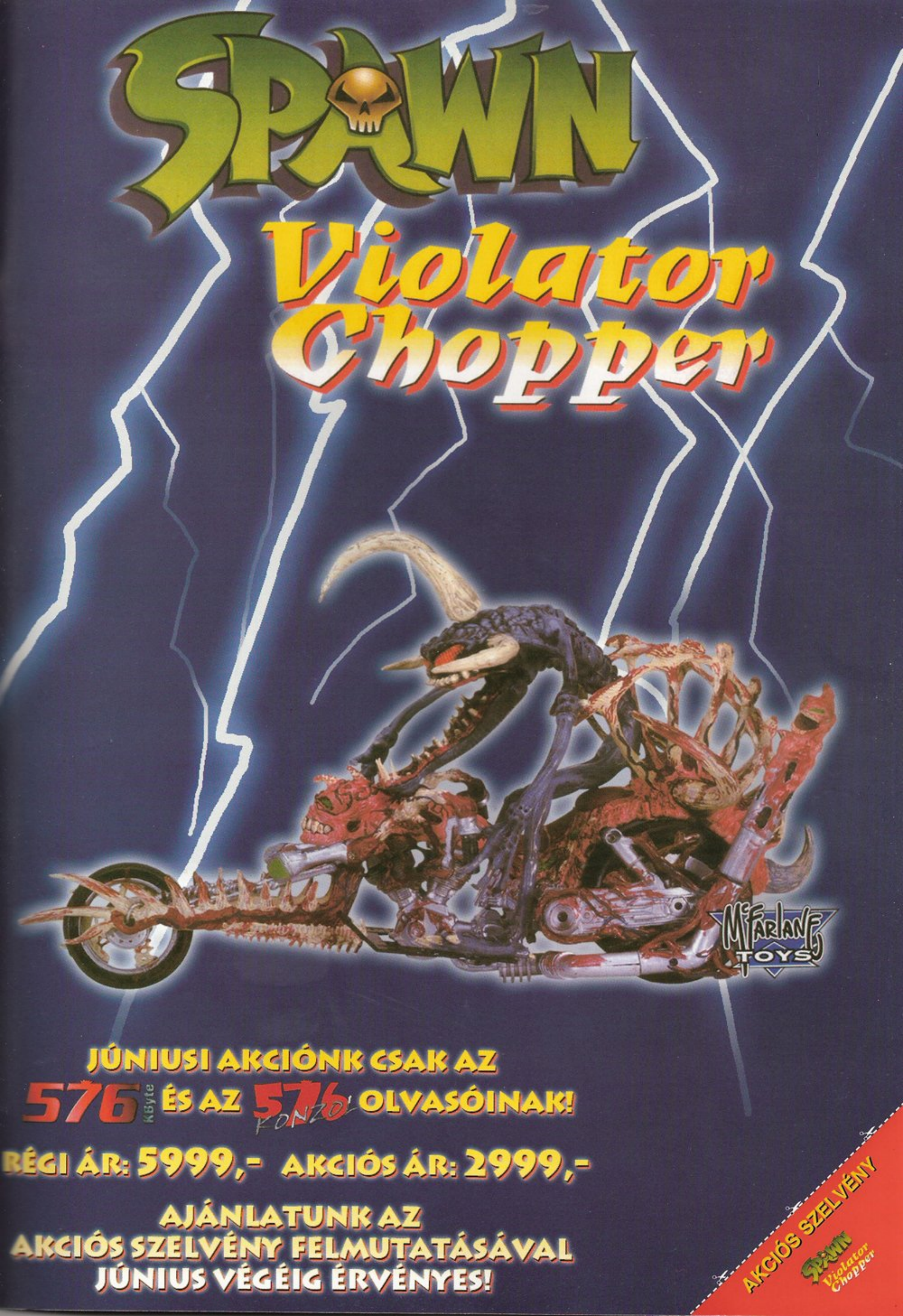
### Demo letöltési lista

1. Independece War 2 (Particle System)
2. Arcanum (Sierra)
3. Startopia (Eidos)
4. Diablo II (Havas)
5. Rail Across America (Strategy First)

### A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Baldurs Gate II (Interplay)
2. Diablo II (Havas)
3. Icewind Dale (Interplay)
4. Planescape: Torment (Interplay)
5. Unreal Tournament (GT Interactive)
6. Heroes of Might & Magic III (3DO)
7. Deus Ex (Eidos)
8. The Longest Journey (Funcom)
9. Age of Empires 2 (Microsoft)
10. Civilization 2: Test of Time (Microprose)

***KÖVETKEZŐ SZÁMUNKAT KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL: JÚLIUS 18-TÓL!***


SPAWN
Violator Chopper
McFARLANE TOYS
JÚNIUSI AKCIÓNK CSAK AZ
576 KByte ÉS AZ 576 KONZOL OLVASÓINAK!
RÉGI ÁR: 5999,- AKCIÓS ÁR: 2999,-
AJÁNLATUNK AZ
AKCIÓS SZELVÉNY FELMUTATÁSÁVAL
JÚNIUS VÉGÉIG ÉRVÉNYES!
AKCIÓS SZELVÉNY
SPAWN Violator Chopper

# 576 KByte

## HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!




**West End City Center**
**Jókai Mór sétány 47.**
**Tel.: 23-87-576**

**Pólus Center**
**Center Court 237**
**Tel.: 419-41-17**

**Mammut Bev. Központ**
**Széna tér 2. emelet**
**Tel.: 345-80-76**

PC CD ROM · SEGA™ · PlayStation · Dreamcast™ · NINTENDO64 · COLOR GAME BOY · AKCIÓFIGURÁK

## ÚJ NAGYKER NYÍLT!



**Új címünk**
**Budapest XIII.**
**Gergely Győző u. 17**
**Tel.: 06-20-334-7196**

**Ezzel egy időben a**
**Pozsonyi u. 14. szám**
**alatti boltunk**
**megszűnt!**



# WWW.576.HU